Nintendo Switch · eShop · Retro

06/21 · Ausgabe 290 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 905508 06

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 7,20

NEW POKÉMON SNAP

TEST Nach über 20 Jahren endlich die langersehnte Fortsetzung: Der große Test zur Foto-Safari + Guide und Tipps für perfekte Schnappschüsse!

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD 2

MAGAZIN 10 Wünsche an die Fortsetzung des Switch-Hits

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT N-ZONE TESTEN

ÜBER 50 % SPAREN

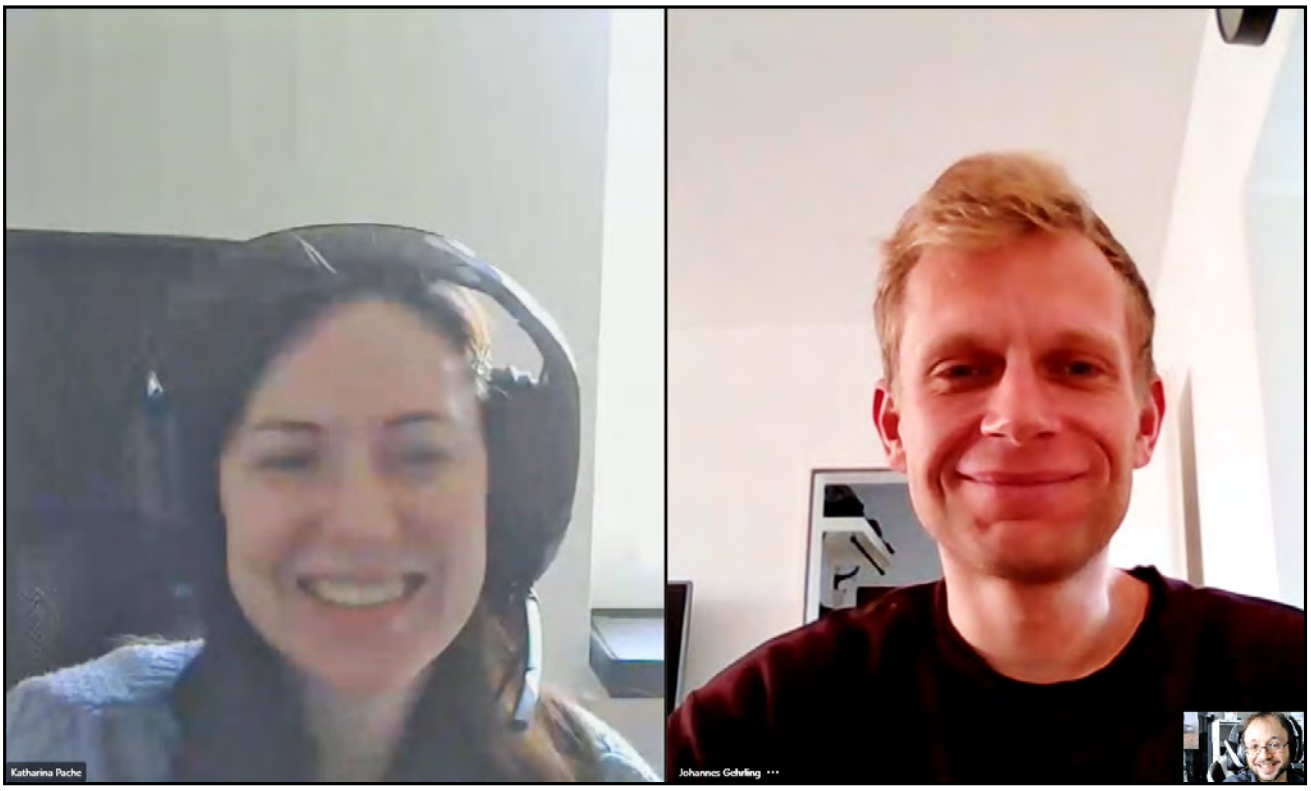
NUR 13,90 EUR!

- **3 PRINT-AUSGABEN** DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- 3 MONATE **WERBEFREI** AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF **FRÜHERE** DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **ATTRAKTIVE PRÄMIE**

WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEIN RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR



HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Ist dies vielleicht die letzte N-ZONE, die im Homeoffice entsteht? Immerhin nimmt das Impfprogramm Fahrt auf, vielleicht trifft sich die Redaktion bald wieder im Büro anstatt in Online-Meetings (siehe Bild)! Aber nun ein anderes Thema: Erinnert ihr euch an die Spieledürrezeit auf der Wii U? Wir mussten diesen Monat durchaus an diese Periode der Nintendo-Geschichte denken, in der kaum etwas erschien und wir die Titelthemen für die N-ZONE mit der Lupe suchen mussten. Natürlich wollen wir nicht den Teufel an die Wand malen, dank des Erfolgs der Switch ist die Berichterstattung heute viel einfacher als in der letzten Konsolengeneration! Nichtsdestotrotz: Wäre New Pokémon Snap diesen Monat nicht gewesen, hätte der Ausgabe ein spannendes, großes Testthema gefehlt. Wir hoffen, dass es in den restlichen Monaten des Jahres weiter gut für die Switch läuft und wir viele interessante Spiele im Testlabor untersuchen können. Welche zum Beispiel, das haben wir im Vorschaubereich versammelt: Da gibt es das Remaster Shin Megami Tensei 3 Nocturne, den Horrortitel In Sound Mind oder natürlich die Neuauflage Diablo 2: Resurrected, die wir zum ersten Mal mit einer Gamepad-Steuerung ausprobieren konnten. In der Testrubrik bestimmen die Pokémon das Feld, aber wir haben uns auch ein paar kleinere Titel angesehen. Ob etwa der Indie-Hit Fez auch auf Switch überzeugt, lest ihr im Heft ebenso wie die Antwort auf die Frage, ob eine Spiel, das nur aus Neinsagen besteht, gut unterhalten kann.

Aber es hat auch etwas Gutes, wenn die Tests nicht ganz so viel Raum einnehmen: Wir haben Platz für Specials, Analysen und Kolumnen! In dieser N-ZONE haben wir besonders spannende Themen am Start: Spiele als Wertanalage, die Geschichte der Koop-Spiele, kommende Farming-Titel und natürlich unsere konkreten Wünsche an die Fortsetzung zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild – von der wir langsam gerne mehr wüssten, Nintendo! Abgerundet wird das Heft wie immer von unseren Leserbrief- und Community-Seiten (wieder mit Gewinnspiel und Mitmach-Aktionen), den News, einem Retro-Bericht und überaus praktischen Tipps zum Auffinden der legendären Pokémon in New Pokémon Snap!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 06/2021

Ein neuer Kollege
Wahrscheinlich schon ab der nächsten Ausgabe der N-ZONE wächst die Redaktion um einen Volontär! Wer das Heft in den letzten Monaten gelesen hat, kennt ihn vermutlich schon. Aber jetzt wollen wir die Spannung noch ein bisschen erhalten und heben uns das offizielle „Willkommen“ für das nächste Heft auf.

203 Pokémon
im Fotodex und kein Knilz in Sicht! Kathas Lieblings-Pokémon scheint nicht in New Pokémon Snap vertreten zu sein. Schlimm, aber immerhin gibt es noch ein paar andere sehr niedliche Gesellen. Etwa Bidiza, Schwalbini, Bidiza, Loturzel oder auch Bidiza. Vergesst nicht, bei unserer Pokémon-Foto-Aktion im Community-Bereich mitzumachen!

HEFTINHALT 06/2021

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Die Evolution der Koop-Spiele: Von den späten 1970ern bis heute 12

Der Preis der Spiele: Videospiele als Wertanlage 20

Ab auf den Bauernhof: Diese Farming-Games solltet ihr im Auge behalten! 26

The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 – 10 Wünsche an den Nachfolger (Kolumne) 32

VORSCHAU

Shin Megami Tensei 3 Nocturne HD Remaster 38

Miitopia 40

Stonefly 42

Diablo 2: Resurrected 46

In Sound Mind 50

Termine 53

TEST

Team 54

New Pokémon Snap 56

Cozy Grove 64

Fez 66

Say No! More 68

Buildings Have Feelings Too! 70

Topspiele 72

SERVICE

New Pokémon Snap: Perfekte Fotos schießen, legendäre Pokémon finden 76

RETRO

Metroid 2 82

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

56 | TEST | NEW POKÉMON SNAP

38 | VORSCHAU | SHIN MEGAMI TENSEI 3 NOCTURNE

66 | TEST | FEZ

12 | MAGAZIN | DIE GESCHICHTE DER KOOP-SPIELE

82 | RETRO | METROID 2

42 | VORSCHAU | STONEFLY

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

MARIO KART 8 IST DAS ERFOLGREICHSTE RENNSPIEL ALLER ZEITEN

Mario Kart 8, zunächst für Wii U und dann noch als Deluxe-Version für Switch erschienen, ist weltweit das erfolgreichste Rennspiel aller Zeiten.

Also Mario Kart 8 im Mai 2014 für die Wii U erschien, war Nintendo in einer schwierigen Phase. Die damals noch recht junge Konsole zeichnete sich bereits als Flop ab, die Verkaufszahlen waren gering. Das hat sich ab März 2017 mit dem Release der Switch ins Gegenteil gekehrt, seitdem ist Nintendo wieder äußerst erfolgreich. Mario Kart 8 blieb auf der Wii U aber der große Durchbruch verwehrt, denn die Konsole hat es nie zu einer breiten Nutzerbasis geschafft. Doch im April 2017 veröffentlichte Nintendo das Spiel erneut als erweitere Deluxe-Variante für die Switch. Und ab da begann der Siegeszug des Funracers, der mittlerweile das erfolgreichste Rennspiel aller Zeiten ist. Mit knapp 8,5 Millionen verkauften Einheiten war Mario Kart 8 auf der Wii U trotz allem erfolgreich. Auf der Switch kam dann aber erst der große Erfolg für MK8 in Form der inhaltlich etwas erweiterten, leicht aufgehübschten Deluxe-Variante. Diese ist das bis dato erfolgreichste aller Switch-Spiele und zusammen mit der Wii-U-Variante das meistverkaufte Rennspiel aller Zeiten. Wenn man beide Versionen addiert, kommt Mario Kart 8 (Deluxe) derzeit auf fast 42 Millionen Verkäufe. Das ist sogar mehr als beispielsweise das ebenfalls sehr erfolgreiche Mario Kart Wii (ca. 37,4 Millionen). Insgesamt belegt der Nintendo-Funracer damit den zehnten Platz der erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten.

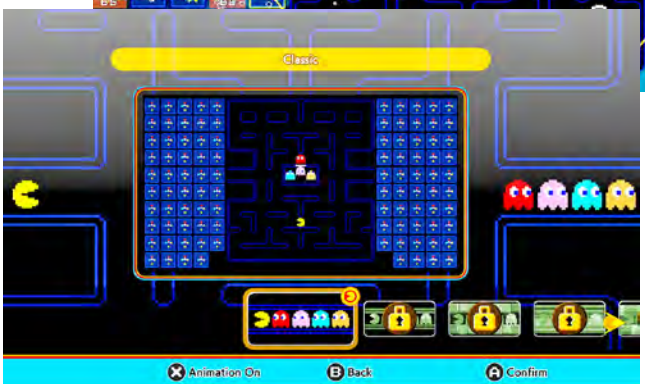
SWITCH LITE IN NEUER FARBVARIANTE ERSCHIENEN

Nintendo hat die Switch Lite im Mai in einer brandneuen Farbe veröffentlicht, die sich zu den bisherigen Varianten gesellt.

Mit rund 80 Millionen verkauften Einheiten (bis zum 31. Dezember 2020) und weltbekannten Mega-Sellern wie Super Mario Odyssey und Animal Crossing: New Horizons gehört die Nintendo Switch zu den erfolgreichsten und beliebtesten Videospielkonsolen aller Zeiten. Aktuell belegt die Switch Platz 11 der meistverkauften Konsolen der Welt und ist auf dem besten Weg, die magische 100-Millionen-Marke zu knacken. Bisher ist die Hybrid-Maschine in zwei Modell-Versionen erschienen, nämlich als „normale“ Switch sowie als Switch Lite. Die Lite-Version war (abgesehen von speziellen limitierten Auflagen) bisher in vier Farben erhältlich, nämlich Grau, Gelb, Türkis und Koralle. Nun gesellt sich eine weitere Variante dazu. Per Pressemitteilung gab Nintendo kürzlich bekannt, dass die neue Variante im Mai 2021 erscheint. Es handelt sich Hardware-seitig um eine ganze normale Switch Lite allerdings ist die Farbe neu: Die neue Lite erstrahlt in einem satten, dunklen Blau. „Auch die neue blaue Version ist speziell auf Handheld-Spiel ausgelegt und ermöglicht es Spieler:innen, ihre Spielesammlung überall hin mitzunehmen.“, schreibt Nintendo of Europe (NoE) in der Pressemitteilung zur neuen Switch-Lite-Variante. Als Beispiel für Titel, die besonders gut zur Lite passen sollen, nennt NoE unter anderem New Pokémon Snap und Miitopia.

PAC-MAN 99 FÜR SWITCH-ONLINE-ABONNENTEN ERSCHIENEN

Nintendo hat überraschend das neue Battle Royale Pac-Man 99 exklusiv für die Nintendo Switch angekündigt, Online-Abonnenten spielen gratis.



Nintendo veröffentlicht kürzlich unerwartet und kurzerhand ein neues exklusives Battle Royale, das auf eine bekannte Retro-Marke setzt: Pac-Man! Bei Pac-Man 99 handelt es sich um ein waschechtes Battle Royale, gespielt wird online auf der Switch gegen 98 weitere Mitstreiter, also mit insgesamt 99 Spielerinnen und Spielern – daher auch der Titel. Ähnliche Battle-Royale-Games veröffentlichte Nintendo bereits in der Vergangenheit für die Switch, beispielsweise Tetris 99 und Super Mario 35. Während Super Mario Bros. 35 lediglich bis zum 31. März 2021 anlässlich des großen Mario-Jubiläums spielbar war, steht Tetris 99 weiterhin zu Verfügung. All diesen Spielen gemein ist neben der Exklusivität für Nintendo Switch, dass die Games den Abonnenten von Nintendos Switch-Online-Dienst vorbehalten sind, die allerdings dürfen kostenlos zocken. Ohne Abo ist es nicht möglich, Tetris 99 oder das neue Pac-Man 99 zu spielen. „Wer bleibt als letzter Pac-Man übrig?“, heißt es auf Nintendos Produktseite zum neuen Spiel. „Tritt gegen die ganze Welt an und beiße dich zum Sieg durch in Pac-Man 99 für Nintendo Switch, einem neuen Online-Battle-Royale-Spiel (...)“. Zusätzlich erhältlich und auch für Online-Abonnenten kostenpflichtig bietet Nintendo weitere Spielmodi wie Offline-Spiel sowie zusätzliche Designs fürs Spiel an.

NINTENDO-PRÄSIDENT WILL NEUE MARKEN

Mario, Zelda und Co. sind auch auf der Switch weiter sehr erfolgreich, doch Nintendo-Präsident Shuntaro Furukawa will ganz neue Spielereihen.

In der Spielebranche nicht unüblich, ist Nintendo ganz besonders für seine langjährigen und äußerst beliebten Spielereihen bekannt. Doch der Nintendo-Präsident Shuntaro Furukawa will zukünftig auf mehr ganz neue Reihen und Marken für Switch und Co. setzen. Seine Absichten verriet Furukawa in einem Interview mit dem japanischen Nikkei-Magazin. Dort sagte er, dass Videospiele nicht lebensnotwendig sind und Spielerinnen und Spieler ihre begrenzte Zeit daher wohl überlegt nutzen, um zu zocken. Die Konkurrenz sei hart, so der Nintendo-Präsident, deswegen müssen Spiele interessant sein. In der Zukunft werde man bei Nintendo daher verstärkt auf neue Marken setzen, weiterhin aber auch bekannte Reihen pflegen, verrät Furukawa.

N-ZONE-STECKBRIEF #69

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
König Buu Huu

ERSTER AUFTRITT:
Luigi’s Mansion 3 (2001)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Luigi’s Mansion 3 (2019)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
König Buu Huu ist, das sagt schon der Name, der Herrscher über unzählige Buu Huus. Er ist deutlich größer als seine Artgenossen und trägt auf dem Kopf eine riesige Krone.

KURZBIOGRAFIE:
Die Vergangenheit von König Buu Huu ist nicht genau bekannt, er stammt vermutlich aus den riesigen Buu-Huu-Wäldern. Zunächst lebte er in Luigis Villa, zog dann aber auf den Horrorhof, wo er bis heute residiert. König Buu Huu tritt meist feindselig und als Widersacher von Mario und Luigi auf. Er scheint zur Koopa-Truppe zu gehören oder zumindest mit ihr zusammenzuarbeiten, denn bei Bowsers Machenschaften nimmt er oft eine zentrale Rolle ein. Der König der Buu Huus besitzt mächtige magische Fähigkeiten, zum Beispiel verschiedene Zauber und die Möglichkeit, Materie zu erschaffen oder verschwinden zu lassen. Auch kann er Gegenstände teleportieren.

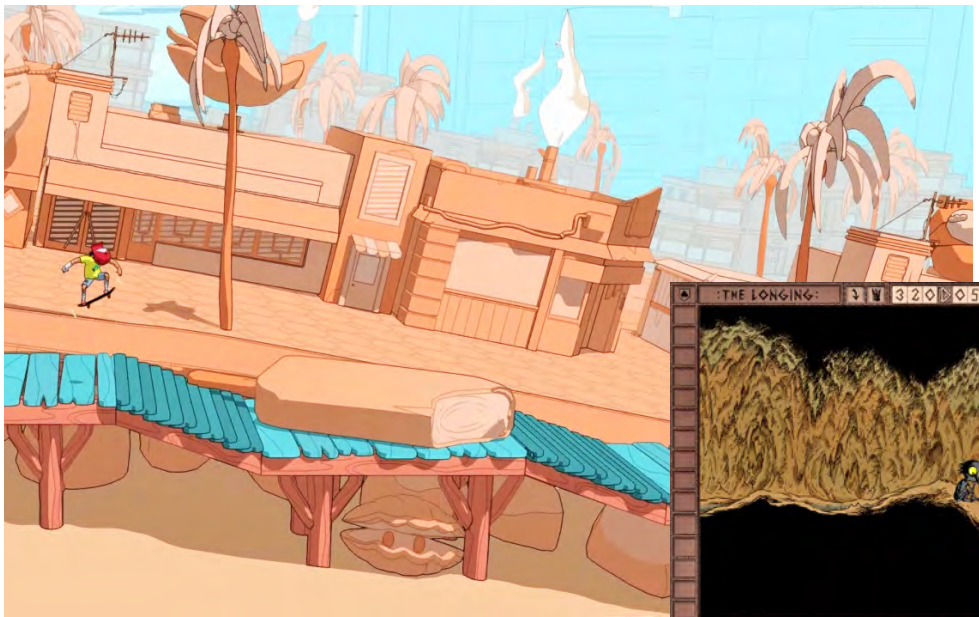
TRIVIA:
In den meisten Spielen hat König Buu Huu eine tiefe Stimme, in einigen Titeln der Mario-Kart-Reihe, in Mario Super Sluggers und in Super Mario 64 DS wurde sie jedoch deutlich erhöht. Er herrscht über fast alle Buu Huus, nicht aber diejenigen, die bei Isla Delfino leben.

ALLE NEUIGKEITEN AUS DER INDIE WORLD

In einer neuen Ausgabe von Indie World hat Nintendo zahlreiche neue Spiele für die Nintendo Switch vorgestellt, die teilweise direkt im Anschluss an den Livestream erschienen sind.

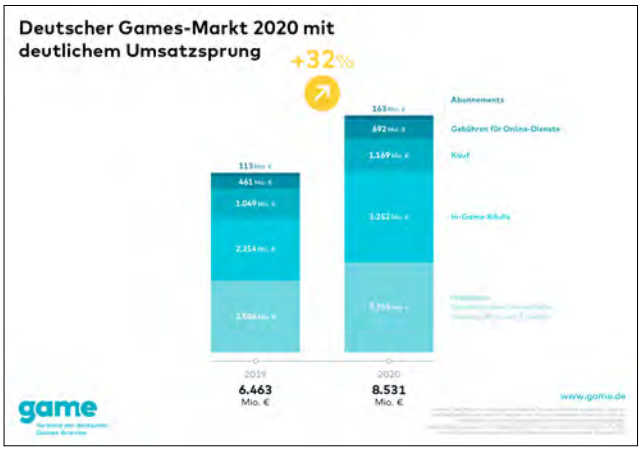
Nach der Direct im Februar und einem Livestream zu Super Smash Bros. Ultimate im März folgte nun im April eine weitere Präsentation von Nintendo: Die nächste Indie World stand an! Im Livestream von rund 20 Minuten präsentierte Nintendo den Zuschauerinnen und Zuschauern 21 Indie-Games für die Switch. Ein paar davon sind sogar direkt im Anschluss an die Präsentation erschienen, der Rest kommt zum größten Teil im Laufe des aktuellen Jahres. Gezeigt wurde Folgendes:

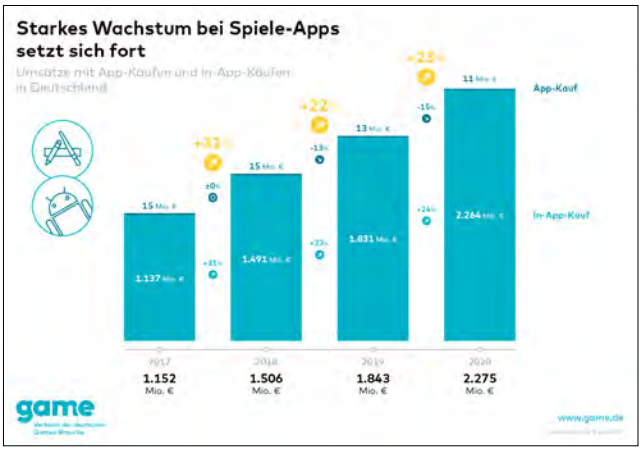
- **Road 96 (2021):** Das Spiel von DigixArt aus Südfrankreich ist inspiriert von Road-Movies aus den 90ern und setzt auf eine prozedural generierte Spielwelt, der Fokus liegt auf der Erzählung.
- **Aerial_Knight's Never Yield (19. Mai 2021):** Ein endlos-Runner mit treibender Musik von einem kleinen Entwickler-Team aus Detroit (USA).
- **Last Stop (Juli 2021):** Gepublished von Annapurna Interactive, spielt ihr euch durch drei miteinander verwobene Geschichten einer Familie.
- **Hindsight (2021):** Ein narratives Abenteuer mit simpler, aber hübscher Grafik.
- **OlliOlliWorld (Winter 2021):** Ein lebhaftes 2D-Action-Jump&Run, das auf der Insel Radland spielt.
- **The Longing (bereits erschienen):** Das Spiel stammt von einem deutschen Indie-Entwickler aus Stuttgart (Studio Seufz), ihr spielt einen sogenannten „Schatten", den letzten Diener des Königs, der einst über das unterirdische Königreich herrschte. Eure Aufgabe: 400 Tage lang auf die Rückkehr des Königs warten.
- **There Is No Game: Wrong Dimension (bereits erschienen):** Ein Point&Click-Adventure mit Puzzles und verschiedenen Minispielen.
- **Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge (2021):** Ein Sidescrolling-Beat-'em-Up mit den legendären Teentage Mutant Ninja Turtles im Stil der klassischen TMNT-Spiele.
- **Cris Tales (20. Juli 2021):** Inspiriert von klassischen und modernen Rollenspielen, erkundet ihr hier eine düstere Fantasy-Welt mit verschiedensten Gebieten und unterschiedlichen Gefährten.
- **GetsuFumaDen: Undying Moon (2022):** Ein Hack&Slash-Rogue-Lite im japanischen Stil mit vielen Dungeons und Boss-Kämpfen.
- **Aztech Forgotten Gods (Herbst 2021):** Das 3D-Action-Adventure aus Mexiko vermengt mexikanische Geschichte mit futuristischen Elementen.
- **Skul: The Hero Slayer (Sommer 2021):** Ein 2D-Action-Jump&Run mit Rogue-Like-Elementen, ihr spielt ein unsterbliches Skelett, das in den Kampf zieht. Euch stehen insgesamt 90 austauschbare Köpfe für die Spielfigur zur Verfügung, jeder Kopf beherrscht spezielle und unterschiedliche Fähigkeiten.
- **Art of Rally (Sommer 2021):** Ein Top-Down-Rennspiel mit simpler, aber netter Grafik.
- **KeyWe (August 2021):** Ein Geschicklichkeits- und Rätselspiel.
- **Labyrinth City: Pierre the Maze Detective (Frühjahr 2021):** „Wo ist Walter" als Videospiel.
- **Weaving Tides (Mai 2021):** Spieler schweben über eine Landschaft aus Stoff und begeben sich auf eine fantastische Reise.
- **The House of the Dead: Remake (2021):** Der klassische Arcade-Rail-Shooter wurde überarbeitet und um einige Neuerungen erweitert.
- **Ender Lilies: Quietus of the Knights (22. Juni 2021):** Ein düsteres und actionreiches 2D-Fantasy-Rollenspiel mit furchterregenden Feinden.
- **Beasts of Maravilla Island (Juni 2021):** Ihr erkundet als angehender Fotograf die spannenden Natur der Insel Maravilla.
- **FEZ (bereits erschienen):** Als zweidimensionale Spielfigur Gomez entdeckt ihr eines Tages eine mysteriöse dritte Dimension.
- **Oxenfree 2: Lost Signals (2021):** Ein Adventure, bei dem übernatürliche Kräfte am Werk sind.



DEUTSCHER SPIELEMARKT 2020 STARK GEWACHSEN

Der deutsche Spielemarkt ist 2020, wohl vor allem durch die Pandemie, sprunghaft gewachsen und nähert sich der 10-Milliarden-Marke.





Der Markt in Deutschland für Gaming ist im Jahr 2020 sehr stark gewachsen, das gab der Verband der deutschen Games-Branche e.V. („game“) bekannt. Belief sich der Gesamtumsatz im Jahr 2019 noch auf auf knapp 6,5 Milliarden Euro, waren es 2020 bereits mehr als 8,5 Milliarden. Die Steigerung um rund ein Drittel innerhalb nur eines Jahres geht vor allem auf In-Game-Käufe und Mobile-Games zurück. Beide Bereiche sind außerordentlich stark gewachsen. Der meiste Umsatz wurde auch 2020 noch mit Gaming-Hardware gemacht, das umfasst Konsolen, Handhelds, Gaming-PCs sowie Hardware-Zubehör. Fast exakt genauso viel Geld konnte mit In-Game-Käufen umgesetzt werden. Das sind beispielsweise DLCs, Lootboxen, Skins oder In-Game-Währung. Der klassische Spielekauf folgt als nächstes. Gebühren für Online-Dienste, also zum Beispiel Nintendo Switch Online, landen auf dem vorletzten Platz, das Schlusslicht sind Abonnements. Sehr starkes Wachstum verzeichnen dabei auch weiterhin Spiele-Apps, die 2020 in Deutschland auf einen Umsatz von fast 2,3 Milliarden Euro kamen – also ein gehöriger Anteil am Gaming-Gesamtumsatz von circa 8,5 Milliarden Euro. Der Einmal-Kauf einer Spiele-App spielt mit 11 Millionen Euro Umsatz nahezu keine Rolle, stattdessen dominiert hier noch viel stärker als bei klassischen Videospielen der In-Game-Kauf.

NEUES INTERAKTIVES LEGO-SET MIT LUIGI ANGEKÜNDIGT

Nintendo kündigte in einem Video die Veröffentlichung eines weiteren interaktiven Lego-Sets an. Diesmal stößt Luigi als neue spielbare Hauptfigur dazu.

Letztes Jahr starteten die japanische Videospielefirma Nintendo und der dänische Spielzeugproduzent Lego eine längerfristige Kooperation. Das Ergebnis dieser Zusammenarbeit sind verschiedene Lego-Sets mit Super Mario und Co., die mittels App am Smartphone oder Tablet und interaktiven Elementen gespielt werden können, und zwar sehr ähnlich wie auch klassische Super-Mario-Levels in 2D-Mario-Spielen gespielt werden. Die einzige spielbare Hauptfigur ist bis dato Mario selbst, doch das wird sich schon bald ändern. Es wurde schon länger vermutet, nun hat Nintendo das neue Set nämlich tatsächlich angekündigt: Luigi wird als nächste spielbare Lego-Figur erscheinen und mit ihm ein eigenes weitere Lego-Set. Das neue Starterset „Abenteuer mit Luigi” erscheint weltweit am 01. August 2021, hierzulande werden rund 60 Euro fällig. Neben Luigi werden auch weitere Figuren aus dem Super-Mario-Universum mit dem neuen Set erstmals hinzukommen, beispielsweise Bumm Bumm, Knochen-Gumba und ein rosafarbener Yoshi.

FAN BAUT HISTORISCHEN NINTENDO-FIRMENSITZ FÜR SEINE SAMMLUNG NACH

Ein Nintendo-Fan aus Frankreich hat den historischen Firmensitz des japanischen Unternehmens in seinem Garten nachgebaut, um dort seine Nintendo-Sammlung auszustellen.

Nintendo ist heutzutage natürlich in erster Linie für Mario, Zelda, Donkey Kong, Kirby, Pokémon und Co. bekannt, und das auch schon seit einigen Jahrzehnten. Doch als Nintendo in den 80ern mit Videospielen weltbekannt wurde, war das Unternehmen bereits ein knappes Jahrhundert alt! Im September 1889 gründete Fusajiro Yamauchi Nintendo als Firma, die zunächst ausschließlich traditionelle japanische Hanafuda-Spielkarten herstellte. Vom alten Firmensitz ist heutzutage nichts mehr übrig, denn der musste im Jahr 2004 einem Parkplatz weichen. Allerdings gibt es noch Bilder vom alten Büro. Diese nahm ein leidenschaftlicher Nintendo-Fan aus Frankreich namens Fabrice Heilig als Vorlage, um den historischen Nintendo-Firmensitz in seinem eigenen Garten nachzubauen. Das Projekt hat Heilig in mühevoller Arbeit umgesetzt, wie er auf seiner eigenen Website ausführlich beschreibt. Mit Erfolg: Sein Bauwerk ähnelt Nintendos historischem Büro detailliert! Der Innenraum ist zwar anders als beim japanischen Original, bedient sich aber ebenfalls eines typisch japanischen Stils.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1471: Tom Nooks Neffen aus der Animal-Crossing-Spielereihe Nepp und Schlepp sind Zwillinge, das ist klar. Was jedoch kaum jemand weiß: Nepp ist der ältere der beiden und besitzt zudem die etwas dunklere Stimme.

1472: Der Nudelladen „Mintendo“ aus ARMS gehört der Familie der Spielfigur Min Min und ist eine klare Anspielung an unseren liebsten Spieleentwickler: Nintendo!

1473: Zu Beginn der ersten 3D-Modelle unseres affenstarken Nintendo-Helden Donkey Kong für Donkey Kong Country hatte der Primat nur drei Finger pro Hand, um die Animationen einfacher zu gestalten. Das gefiel den Entwicklern jedoch nur wenig und die fehlenden Finger wurden doch dem Modell hinzugefügt.

1474: Donkey Kong Land 3 sollte den Untertitel „The Race Against Time“ tragen, der aber letztlich fallen gelassen wurde.

1475: In der Magicant-Stage im Prügel-Hit Super Smash Bros. Ultimate besucht das Kampffeld manchmal auch der Dungeon-Man aus Earthbound – oder sagen wir besser, sein steiniges Äußeres. Nur der umfangreiche Foto-Modus des Spieles ermöglicht den direkten Blick ins Innere des Kolosses, und dort versteckt sich die kleine Person selbst!

1476: Der indianische Nichi, ein Fahrer aus dem Rennspiel F-Zero: Maximum Velocity, fährt den Gleiter namens Wind Walker. In der japanischen Originalversion heißt das Gefährt hingegen “Crazy Horse”. Diese Referenz an den gleichnamigen Mann aus der Lakota-Kriegszeit wurde für die westlichen Versionen allerdings entfernt.

1477: Anders als seine Geschwister besitzt Fire-Emblem-Fates-Bogenschütze Takumi silberne Haare. Jedoch war tatsächlich zu Beginn angedacht, auch ihm, genau wie seinen Schwestern, rote Haare zu verpassen.

1478: Lässt man sich die Uhrzeit auf der Game&Watch-Edition von Super Mario Bros. aus dem Jahr 2020 anzeigen, kann man mit den verschiedenen Buttons unterschiedliche Effekte erzielen. Drückt man beispielsweise den A- und den B-Knopf gleichzeitig, dann blinkt die Uhrzeit kurz bunt auf. Per Knopfdruck erscheinen weitere Gumbas und Koopas auf dem Bildschirm. Ein längerer Druck auf dem A-Button startet außerdem das Musikvideo mit dem Namen „Wir zeichnen Mario“.

1479: Obwohl Poseidon in Kid Icarus Uprising eine vollständig animierte 3D-Version seiner Figur als sammelbare Ikaron-Trophäe besitzt, sieht man ihn in dieser Form zu keiner Zeit im Spiel. Nur sein gezeichnetes Artwork, das während der Gespräche gezeigt wird. Dieser Fakt trifft einzig auf Poseidon zu.

1480: Die Kirby-Figur Adeleine, die in Kirby 64: The Crystal Shards auftritt, sieht der Figur namens Ado aus Kirby's Dream Land 3 zum Verwechseln ähnlich. Auch sind beide Künstler. Lange Zeit war ungewiss, ob es sich um verschiedene Spielfiguren handelt, jedoch wurde das Rätsel seitens Nintendo 2011 endlich gelüftet. So handelt es sich tatsächlich um dieselbe Figur, einzig die Limitierung von Zeichen machte aus Adeleine Ado. Zudem wurde Letzteres nun offiziell zum Spitznamen von Adeleine gemacht.

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playfünf.de

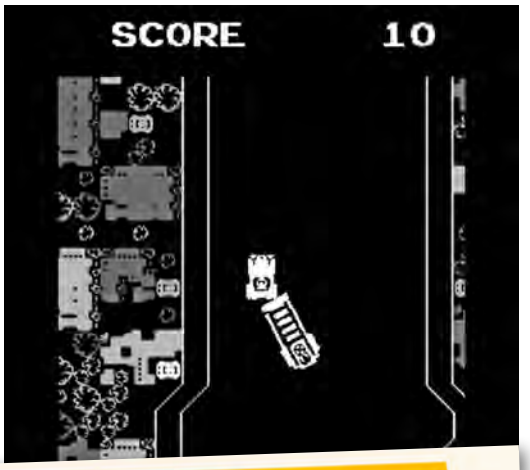
Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
marquard group

DIE EVOLUTION DER KOOP-SPIELE VON DEN SPÄTEN 1970ERN BIS HEUTE

Koop-Spiele haben eine lange Tradition. Doch welche Entwickler legten eigentlich die Grundsteine für diesen bis heute anhaltenden Trend? In welchen Genres kam das Phänomen in den 80er- und 90er-Jahren so richtig ins Rollen? Welches waren die allerersten 6-Spieler-Koop-Erlebnisse? Und wer hat eigentlich den dynamischen Splitscreen erfunden? All das und mehr verraten wir euch in unserem großen Report zur Evolution des Koop-Gaming.

Von Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



Im Arcade-Automaten Fire Truck (1978) von Atari, dem ersten echten Koop-Spiel, kommt man nur mit Teamwork weiter. Ein Spieler lenkt den Truck eines Feuerwehrfahrzeugs, der zweite die Räder des angehängten Leiterwagens. (Quelle: Atari)

Auf diesem offiziellen Werbe-Flyer zu Fire Truck ist das innovative Zwei-Spieler-Setup des Arcade-Automaten noch einmal sehr gut zu sehen. (Quelle: Atari / The Arcade Flyer Archive)

Zusammen spielen statt gegeneinander: Schon in den späten 1970er-Jahren folgen einige Spieldesigner diesem Motto und erschaffen dadurch gänzlich neue Gameplay-Erfahrungen. Eines der ersten Koop-Spiele überhaupt: Ataris Arcade-Automat Fire Truck aus dem Jahr 1978. Programmiert von Howard Delman, haben zwei Spieler hier die Aufgabe, gemeinsam einen Feuerwehr-Leiterwagen durch die kurvigen Straßen einer Stadt zu manövrieren. Spieler A nimmt dafür sitzend in der Fahrerkabine des Trucks Platz und lenkt und beschleunigt, während Spieler B (stehend und mit eigenem Lenkrad ausgestattet) die Steuerung der Räder des angehängten Leiterwagens koordiniert. Über einen weißen Knopf zu ihrer Rechten dürfen sich beide zudem akustisch bemerkbar machen – Spieler A mit einer Hupe, Spieler B mit einer Glocke. Anschließend gilt: Je weiter das Duo kommt, desto mehr Punkte erhält es. Sind bestimmte Abschnitte erreicht, füllt sich die Tankanzeige ein Stück weit wieder auf. Ist der Tank dagegen leer, endet die Partie. Fire Truck macht für einige Runden lang durchaus Laune, so richtig große Koop-Wellen schlägt es allerdings noch nicht. Dieses Kunststück gelingt Atari erst mit einem anderen Automaten. Gemeint ist das im November 1979 erscheinende Asteroids, genauer gesagt der dort implementierte Koop-Modus Team Asteroids, in dem zwei Piloten gleichzeitig mit jeweils eigenem Schiff auf Asteroidenjagd gehen. Clevere Idee: Friendly Fire ist in diesem Modus deaktiviert, die Spieler können sich also nicht gegenseitig Schaden zufügen. Außerdem verfügt das Team über einen gemeinsamen Vorrat an Schiffen, der zusätzlich motiviert, an einem Strang zu ziehen. Nicht zuletzt durch seinen Koop-Modus erreicht Asteroids damals eine unglaubliche Popularität und führt dazu, dass Atari bis Ende 1980 70.000 Geräte absetzt. Verrückt: Weil Asteroids der umsatzstärkste aller 1980 erhältlichen Arcade-Automaten ist und einige Spielhallenbetreiber mit dem Entleeren der Münzaufbewahrungsbehälter kaum mehr nachkommen, werden eben diese Auffangbehältnisse vielerorts sogar gegen deutlich größere Versionen ausgetauscht.

Zu den allerersten Arcade-Actionspielen mit Koop-Modus zählt darüber hinaus Rip Off von Cinematronics. Die Idee des im März 2020 im Alter von 69 Jahren verstorbenen Spieldesigners Tim Skelly: Statt Himmelskörper zu zerbröseln, müssen zwei Spieler – jeweils an Bord von rudimentär dargestellten Panzern sitzend und mit unendlich Leben ausgestattet – acht Kanister in der Mitte des Bildschirms vor diebischen

Angreifern schützen. Schon damals muss man sich ständig absprechen, wer wie vorgeht, da die Benzinräuber einige interessante Tricks draufhaben, die man damaliger KI gar nicht zugetraut hätte.

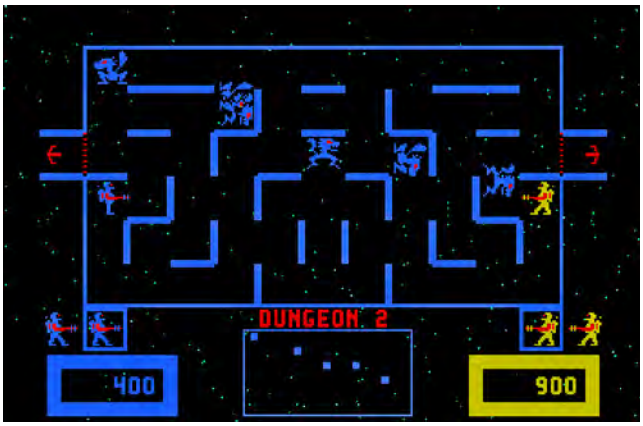
Space Invaders: Auf Konsole mit Koop

Im März 1980 geht außerdem ein anderes Spiel komplett durch die Decke: Space Invaders für den Atari VCS. Ein Grund für den Erfolg ist dabei die Tatsache, dass die VCS-Fassung im Vergleich zur bereits seit 1978 erhältlichen Automatenversion erstmals über einen Koop-Modus verfügt, in dem die Spieler zusammen mit jeweils eigenen mobilen Laserkanonen Heerscharen von Aliens aufs Korn nehmen. Space Invaders vervierfacht die Installationsbasis des Systems und verhilft der Atari-Heimkonsole endgültig zum Durchbruch.

Während Spieler in allen bisher genannten Koop-Urvätern stets in irgendeiner Art von futuristischem Fahrzeug Platz nehmen, rücken in Joust im Juli 1982 flugtaugliche Fantasy-Vogelstrauße in den Fokus. Auf dem Rücken dieser gilt es, Wellen feindlicher Ritter in die Flucht zu schlagen. Zwar bietet auch Joust einen Solo-Modus, so richtig populär wird der Spielhallenklassiker allerdings erst aufgrund seines 2-Spieler-Koop-Modus, in dem die Straußenreiter koordiniert wesentlich effizienter vorankommen und dafür obendrein Bonuspunkte kassieren. Ein cleverer Schachzug von Entwickler John Newcomer, der die Attraktivität des Automaten nochmals erhöht. Insgesamt 26.000 Einheiten kann US-Hersteller Williams Electronics damals absetzen, was später wiederum zu einer Fülle an Portierungen führt. Interessante Retro-Anekdote in diesem Zusammenhang: Die NES-Umsetzung stammt von Satoru Iwata, dem vierten, 2015 leider schon im Alter von 55 Jahren verstorbenen Nintendo-Präsidenten.

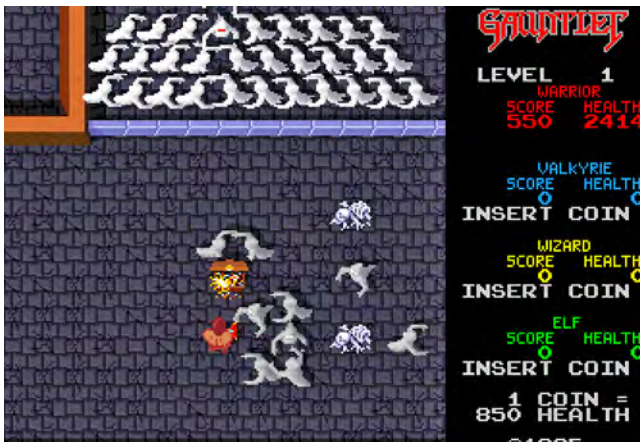
Mehr Spieler = Mehr Umsatz

Die frühen 80er-Jahre markieren nicht nur den Anfang der goldenen Ära der Arcade-Spiele, sondern auch den Aufstieg der ersten 8-Bit-Heimcomputer. Zu diesem Zeitpunkt arbeitet der junge MIT-Student Jack Palevich gerade an seiner Bachelorarbeit, die er in Form eines Spiels namens Thesis of Terror abliefern möchte. Das auf dem Pen&Paper-Rollenspiel Dungeons & Dragons basierende Konzept sieht vor, dass vier mit Pfeil und Bogen ausgestattete Atari-Nutzer gemeinsam ein Kerkerszenario meistern, dessen Aufbau und Gegner durch einen fünften Spieler – dem Dungeon Master – von einem anderen Computer aus koordiniert werden. Letztgenanntes Feature erweist sich jedoch als sehr komplex und zeitraubend in der Umsetzung, weshalb Palevich den Server letztendlich nur dafür nutzt, neue Karten für die zugeschalteten Atari-Rechner bereitzustellen. Palevich investiert viel Zeit in Be-



Schon in Midways Arcade-Automaten Wizard of Wor aus dem Jahr 1980 mussten sich zwei Spieler in labyrinthartigen, einen Bildschirm großen Levels als Team gegen immer neue Gegnerhorden behaupten. (Quelle: Moby Games)

Dandy (1983) für Atari 8-Bit-Heimcomputer gilt als der erste zu viert spielbare Dungeon Crawler. Grafisch war das Gebotene für damalige Verhältnisse durchaus passabel. (Quelle: Moby Games)



Schon Gauntlet (1985) unterstützte Drop-In-Koop: Wer einen Quarter einwarf, konnte direkt mitspielen. Der rot markierte Münzeinwurfschacht war dabei dem Krieger Thor, der blaue der Walküre Thyra, der gelbe dem Zauberer Merlin und der grüne dem Elfen Questor zugewiesen. (Quelle: Moby Games)

Werbe-Flyer für Ataris Koop-Hit Gauntlet (1985): Sehr gut zu erkennen sind die vier Farbflächen auf der Vorderseite, in denen jeweils ein Joystick und zwei Aktionstasten eingelassen sind. (Quelle: Atari / The Arcade Flyer Archive)

nutzerfreundlichkeitstests und streicht später unter anderem die Möglichkeit, dass sich Spieler gegenseitig angreifen können. Ganz einfach, weil daraus meist Deathmatch-ähnliche Situationen entstehen, die für einige Spieler mit Frust einhergehen. Auch der Ansatz, dass verstorbene Helden bis zum Ende einer Partie nicht mehr mitspielen dürfen, wird aus Balancing-Gründen schnell verworfen. Als Ersatz implementiert der Jung-Designer ein durch Beschuss aktivierbares Herzsymbol, das verstorbene Mitspieler zurück ins Match holt. Der Vorläufer der Wiederbeleben-Funktion, wenn man so will!

Nach dem Abschluss seines Studiums verschlägt es Palevich in die Forschungsabteilung von Atari, wo er die Entwicklung von Thesis of Terror in seiner Freizeit fortsetzt und diverse Änderungen vornimmt. So entfernt er unter anderem noch die Server-Komponente sowie die Option, in bereits besuchte Levels zurückzukehren. Dandy, so der finale Name, erscheint 1983 und wird zum ersten, kommerziell verfügbaren sowie zu viert spielbaren Dungeon Crawler.

Was Palevich damals nicht ahnt: Schon bald würde Ed Logg – der Miterfinder von Atari-Hits wie Asteroids und Centipede – die Idee von Dandy aufgreifen und darauf basierend einen eigenen 4-Spieler-Dungeon-Crawler mit Top-Down-Perspektive namens Gauntlet erschaffen. Der Automat erscheint im November 1985, erntet hervorragende Kritiken und dient als Vorbild für viele andere, ähnlich gestrickte Koop-Crawler. Und wie reagiert Palevich? Der droht Atari mit einem Rechtsstreit, weil man ihn nicht als Erfinder des ursprünglichen Konzepts nennt. Mit Erfolg! Wenig später erhält er als Wiedergutmachung einen nagelneuen Gauntlet-Automaten – kostenlos, versteht sich. Außerdem wird er bis 1986 in den Credits erwähnt. Gauntlet hingegen bleibt extrem populär und obendrein sehr profitabel. Kein Wunder, schließlich müssen alle Mitspieler je 25 Cent für eine Partie zahlen.

Konamis Vertikal-Shooter TwinBee ließ die Herzen von Koop-Liebhabern bereits 1985 höherschlagen. Spielmechanisch interessant ist der Super Blast (rechts), den TwinBee und WinBee nur dann abfeuern können, wenn sie sich Hand in Hand vereinen. (Quelle: Moby Games)

Das zu dritt im Koop spielbare Fantasy-Hack'n'Slay Golden Axe (1989) war Segas Antwort auf das damals immens erfolgreiche, jedoch nur zu zweit spielbare Double Dragon (1987) von Publisher Taito. (Quelle: Moby Games)

Mit der Veröffentlichung des NES-Four-Score-Adapters erschienen erste 4-Spieler-Abenteuer für Nintendos 8-Bit-Konsole. (Quelle: Wikipedia / Evan Amos)

Als eines der ersten Arcade-Spiele überhaupt bot Konamis X-Men (1992) einen 6-Spieler-Koop-Modus. Um den Widescreen-Effekt zu erzielen, nutzte das Gerät zwei CRT-Bildschirme. 2010 erschienen Umsetzungen für PSN und Xbox Live Arcade – inklusive 6-Spieler-Modus. (Quelle: Konami)

Secret of Mana (1993) für das Super Nintendo gilt als eines der ersten SNES-Rollenspiele mit komfortablem Drop-In-/Drop-Out-Koop-Modus. Drei Spieler können einen Großteil der ca. 25-stündigen Story gemeinsam bewältigen. (Quelle: Square Enix)

Die ersten Koop-Beat-'em-Ups

Dass Koop-Modi Spielautomaten deutlich profitabler machen, erkennen in den Folgejahren auch viele andere Hersteller. Bally Midway etwa bringt 1986 das beliebte Rampage auf den Markt, in dem drei Monster gemeinsam Stadtbezirke in Schutt und Asche legen. Ein Jahr später landet Technōs Japan mit Double Dragon einen echten Koop-Volltreffer. Double Dragon wiederum legt das Fundament für das Subgenre der kooperativ spielbaren Beat 'em Ups. Zur Erinnerung: In allen zuvor erhältlichen Prügelspielen gab es zwar auch schon einen 2-Spieler-Modus, dort wechselten sich die Spieler jedoch in der Regel ab, statt gleichzeitig loszuziehen. In Double Dragon jedoch vermöbeln die Martial-Arts-Profis Billy und Jimmy Lee Straßengangster und andere Störenfriede gleichzeitig.

Double Dragon schlägt ein wie der Uppercut eines Boxweltmeisters und setzt eine wahre Flut an seitwärts scrollenden Koop-Beat-'em-Ups in Gang, darunter auch Capcoms zu zweit spielbares Final Fight (Dezember 1989), Segas zu dritt spielbares Golden Axe (Mai 1989) und Konamis zu viert spielbares Teenage Mutant Ninja Turtles (1989). Den Arcade-Automaten-Mitstreiter-Rekord knackt Konami allerdings erst 1992 mit X-Men. Dieser wahrlich wuchtige, aus zwei miteinander gekoppelten CRT-Bildschirmen konstruierte, Spielhallenautomat trumpft mit sage und schreibe sechs Joysticks für ebenso viele Spieler auf. Cyclops, Colossus, Wolverine, Storm, Nightcrawler und Dazzler können sich also gleichzeitig in die Schlacht stürzen, um den apokalyptischen Machenschaften von Bösewicht Magneto Einhalt zu gebieten. Tipp für Retro-Fans: Bei archive.org könnt ihr den Klassiker direkt im Browser spielen – allerdings nur in der 4-Spieler-Variante.

Viele dieser Koop-Erfolge starten als Arcade-Spiele, die später auf weitere Systeme umgesetzt werden. Mit dem Aufkommen der ersten 16-Bit-Konsolen drehen viele Hersteller den Spieß dann allerdings um und konzentrieren sich zuerst auf die Konsolenversion. So auch im Fall von Segas Streets of Rage 1 und 2 oder Capcoms Final Fight 2 und 3.

Koop-Spaß mit Shoot 'em Ups

Doch nicht nur Kampfspiele stehen bei Koop-Liebhabern der 80er- und frühen 90er-Jahre hoch im Kurs, sondern auch Shoot 'em Ups. Zu den bekanntesten Vertretern dieser Zunft zählt sicherlich Konamis kunterbuntes TwinBee (Mai 1985). Der Koop-Twist hier:

Segas ToeJam & Earl punktet 1991 mit einem innovativen Splitscreen-Modus, der sich immer nur dann zuschaltet, wenn sich die Helden zu weit voneinander entfernen. (Quelle: Moby Games)

Schon beim allerersten Ableger für Arcade-Automaten können Spieler ihre Schiffe nebeneinander anordnen, woraufhin sie von einem besonders durchschlagenden Kombo-Manöver profitieren.

Aber auch Konamis Salamander (in Nordamerika besser bekannt als Life Force) aus dem Jahr 1986 und Capcoms Fantasy-Ballerei Legendary Wings (1986) kommen bei den Spielern sehr gut an. Nicht zu vergessen Contra, das am 20. Februar 1987 in der Spielhalle das Licht der Gaming-Welt erblickt und sich dank abwechslungsreichem Leveldesign, erfrischenden Perspektivwechseln, zackigem Spielfluss und forderndem Schwierigkeitsgrad in Rekordzeit in die Herzen von 2D-Koop-Kriegern in aller Welt ballert. Spannend aus Gamedesign-Sicht: Schon damals implementieren die Macher in vielen Levelbereichen mehrere Ebenen, die den Bandana tragenden Ballerhelden Bill und Lance etwas mehr Platz zum Navigieren geben und die Übersicht im Koop-Modus fördern. Contra entpuppt sich als wahrer Münzfresser, nimmt dank einer gelungenen NES-Umsetzung (1988) nochmal richtig an Fahrt auf und wird eine der beliebtesten und am häufigsten nachgeahmten Koop-Action-Reihen aus dem Hause Konami.

Ihr seid auf der Suche nach weiteren Shoot-'em-Up-Koop-Klassikern jener Epoche? Dann werft unbedingt auch mal einen

Auch die Kampagne von id Softwares Doom (1993) ließ sich schon damals mit bis zu vier Space Marines kooperativ durchspielen. Andere Ego-Shooter-Entwickler zögerten nicht lange, dieses beliebte Feature zu übernehmen. (Quelle: id Software)

The Lost Vikings (1993) ist nicht nur ein tolles Koop-Erlebnis, sondern auch ziemlich witzig. Wenn man beispielsweise an einer Stelle immer wieder scheitert, beginnen die Protagonisten über den Schwierigkeitsgrad zu fachsimpeln, den Spieler zu beleidigen und sogar die Götter um Rat zu fragen. (Quelle: Moby Games)

Der SNES-Rollenspielkracher Final Fantasy 6 aus dem Jahr 1994 hatte einen Koop-Modus, der es einem weiteren Spieler ermöglichte, vorher festgelegte Charaktere in Kämpfen zu steuern. (Quelle. Moby Games)

Das 1996 veröffentlichte Nintendo 64 war die erste 3D-fähige Konsole mit vier eingebauten Controller-Steckplätzen. Im Laufe des N64-Lebenszyklus machten zahlreiche Entwickler davon Gebrauch – auch im Hinblick auf Koop-Erlebnisse. Paradebeispiel: Perfect Dark. (Quelle: Wikipedia / Evan Amos)

Im Rollenspiel-Hit Icewind Dale (2000) für den PC erlebten bis zu sechs Spieler die Geschichte via LAN oder Internet gemeinsam. 2014 erschien die hier abgebildete, in vielen Punkten verbesserte Enhanced Edition für Windows, Mac, Linux sowie Android. (Quelle: Moby Games)

Mit Gears of War legte Epic Games im November 2006 den Grundstein für eine Shooter-Reihe, deren Story-Kampagnen immer auch im Koop spielbar sind. Der ebenfalls stark auf Zusammenarbeit fokussierte Horde-Modus wurde mit Teil 2 eingeführt. (Quelle: Epic Games)

Im „Co-Star" genannten Koop-Modus von Super Mario Galaxy (2007) für die Wii steuert Spieler 2 einen sternähnlichen Zeiger, mit dessen Hilfe er unter anderem Gegner ausbremsen, rollende Hindernisse anhalten und Sternteile sammeln und auf Widersacher feuern kann. (Quelle: Moby Games)

Gemeinsam abrocken! Im Koop-Modus von Guitar Hero 2 (2006) beeinflusst das Gitarren-Geschick beider Spieler direkt den oben eingeblendeten Punktestand. Die Star-Power-Funktion sowie das Rock Meter werden ebenfalls geteilt. (Quelle: Harmonix)

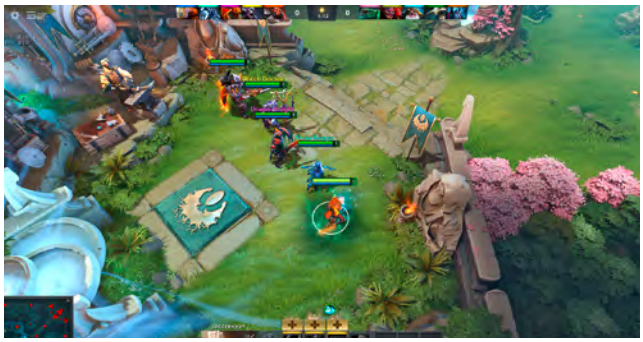
Der Koop-Modus von Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer (2009) setzt erstmals auf einen dynamischen Splitscreen-Modus, der sich situationsbedingt zuschaltet und den Bildschirm streckenweise auch diagonal teilt, um für mehr Übersicht zu sorgen. (Quelle: LucasArts / Traveller's Tales)

Blick auf Segas mit Acht-Wege-Scrolling ausgestattetes Alien Syndrome (1987) sowie Tecmos Horizontal-Shooter Silkworm (1988). Stichwort Silkworm: Hier lebt der Koop-Gedanke vor allem von der Idee, dass man in unterschiedlichen Fahrzeugen unterwegs ist. Spieler 1 klemmt sich hinter den Steuerknüppel eines Kampfhubschraubers, während Spieler 2 am Boden mit einem Jeep unterwegs ist. Klingt simpel, erfordert aber jede Menge Zusammenarbeit, da der Jeep dem Helikopter den „Rücken" freihalten muss. In solchen Situationen kann das Geschütz des Geländewagens allerdings nicht nach vorne feuern, weshalb der Jeep-Fahrer Feuerschutz von oben braucht.

Einige der von Sony entwickelten PS3-Spiele unterstützten Anfang der 2010er-Jahre ein Feature namens SimulView. Jeweils eine 3D-Shutterbrille vorausgesetzt, genießen beide Teilnehmer die Action statt im Splitscreen im Vollbild-Modus – an nur einem Fernseher. Voraussetzung sind speziell dafür ausgelegte 3D-TVs. (Quelle: Sony)

Aufstieg der Koop-Platformer

Keine Frage, Beat 'em Ups und Shoot 'em Ups geben in den 80ern im Koop-Sektor den Ton an. Bisweilen sorgt jedoch auch der ein oder andere Platformer für Aufsehen. Allen voran Nintendos im Juli 1983 veröffentlichtes Mario Bros. aus der Feder von Gamedesigner-Ikone Shigeru Miyamoto und Gunpei Yokoi, dem späteren Erfinder des Game Boy. Darin müssen Klempner Mario und sein Bruder Luigi allerlei Getier aus der New Yorker Kanalisation vertreiben. Am besten klappt das wie zu erwarten, wenn sie zusammenarbeiten. Allerdings ließen es sich die Entwickler nicht nehmen, jedem Spieler einen eigenen Punktestandzähler zu spendieren. Koop-Action und Wettbewerb werden also schon bei diesem Oldie auf schlaue Art und Weise kombiniert. Lohn für Nintendo: 3.800 verkaufte Arcade-Automaten und mehr als 1,63 Millionen abgesetzte Module der NES-Umsetzung in den USA.



Sogenannte MOBAs (Multiplayer Online Battle Arena) wie etwa Valves Dota 2 (2013) lassen Teams aus fünf Spielern mit völlig unterschiedlichen Helden aufeinanderprallen. Wer siegen will, muss kooperieren. (Quelle: Valve)

Weitere frühe Platformer mit Koop-Elementen sind Nintendos Ice Climber (1984) und Taitos Bubble Bobble (1986), wobei Letzteres zwei knuffige, Blasen verschießende Drachen mit 100 Plattform-Herausforderungen konfrontiert. Was viele nicht wissen: Fukio Mitsuji entwickelte Bubble Bobble ursprünglich für Paare, die eine Spielhalle besuchen, um dort gemeinsam eine gute Zeit zu haben. Dass er letztendlich ein echtes Koop-Kleinod erschaffen würde, das sich noch heute in vielen Retro-Top-100-Listen tummelt, dürfte ihn umso mehr gefreut haben.

Mit Jump Bug von Alpha Denshi erscheint in Dezember 1981 außerdem der erste seitwärts scrollende Platformer. Auch hier gibt es bereits einen 2-Spieler-Modus. Von so etwas wie Koop-Gameplay kann allerdings nicht die Rede sein, da sich die Spieler lediglich abwechseln und um einen besseren Highscore wetteifern. Ganz anders beim Sega-Spielautomaten Alex Kidd: The Lost Stars aus dem Jahr 1986: Bereits hier kann sich ein zweiter Spieler in der Rolle von Protagonistin Stella einklinken und das Abenteuer simultan miterleben.

Sega-Konkurrent Nintendo wiederum will bereits für Super Mario Bros. 2 seitwärts scrollende Koop-Simultan-Action umsetzen, scheitert jedoch an den technischen Limitierungen des NES. Bis Nintendo ein von Grund auf Koop getrimmtes Mario auf den Markt bringt, dauert es tatsächlich noch bis November 2009, als New Super Mario Bros. für die Wii erscheint. Mit mehr als 30,3 Millionen abgesetzten Exemplaren wird es dann allerdings zum absoluten Verkaufsschlager, der obendrein ein bis heute vielfach kopiertes Feature salonfähig macht. Gemeint ist die schwebende Blase, in die man im Koop-Spiel nach dem Verlust eines Bildschirmlebens verbannt wird. Um nun zurück ins Match zu kommen, muss ein anderer Spieler die Blase zunächst zum Platzen bringen. Vorteil: Kommen Einsteiger mal an einer Passage nicht vorbei, bleiben sie einfach in der Blase und lassen sich erst nach Überwinden der Problemstelle befreien.

Koop in der 16-Bit-Ära: Bessere Optik, innovative Features

Während viele Entwickler in den späten 80er-Jahren noch mit ihren Koop-Ideen experimentieren, werden die Teammechaniken mit dem Aufkommen der 16-Bit-Systeme zunehmend verfeinert, während gleichzeitig die grafische Präsentation einen spürbaren Sprung nach vorne macht. Gute Beispiele hierfür sind das bildgewaltige Sunset Riders (1992), das einsteigerfreundliche Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time (1992), das phänomenale Contra 3: The Alien Wars (dessen zwei Chef-Programmierer kurz darauf Konami verlassen, Treasure gründen und 1993 Konkurrent Gunstar Heroes etablieren), Segas audiovisuell umwerfender Mega-Drive-Brawler Streets of Rage 2 (1993) sowie das blutige Super Smash TV (1992), das die Twin-Stick-Mechanik des Spielautomaten-Originals gekonnt auf das SNES-Pad überträgt.

Der Popularität von Drop-In/Drop-Out-Koop hilft dagegen Secret of Mana (August 1993) auf die Sprünge. Der Clou bei Squares Action-Rollenspiel-Hit: Nach Erreichen bestimmter Story-Abschnitte können sich ein zweiter und später auch ein dritter Spieler auf Knopfdruck ins Geschehen einklinken. Letzteres klappt allerdings nur, wenn man das von Hudson Soft (Bomberman) entworfene Super Multitap oder einen anderen 4-Spieler-Adapter besitzt.

Wohlwollende Worte finden den Fans und Fachpresse in der 16-Bit-Ära außerdem für Koop-Klassiker wie Natsumes Scrolling-Shooter Pocky & Rocky (1992), LucasArts' humorvolles Iso-Run-and-Gun Zombies Ate My Neighbors (1993), das von Shinji Mikami entwickelte SNES-Action-Abenteuer Goof Troop (1993), den von den Bitmap Brothers designten Amiga-Hit The Chaos Engine (1993), Natsumes Western-Run-and-Gun Wild Guns (1994) und natürlich das bereits 1992 von Blizzard veröffentlichte The Lost Vikings – um nur einige der vielen Beispiele zu nennen. Apropos The Lost Vikings: Letzteres sticht aus Koop-Perspektive insbesondere deshalb heraus, weil die drei Wikinger Erik, Baleog und Olaf tatsächlich nur dann weiterkommen, wenn sie ihre unterschiedlichen Fähigkeiten ständig kombinieren.

Koop-Trends der frühen 90er-Jahre

Gesondert hervorheben möchten wir darüber hinaus Segas hippes Alien-Action-Abenteuer ToeJam & Earl. Zwar gab es die Darstellungstechnik Splitscreen damals schon; Bally Midways Xenophobe etwa bot eine 3-Spieler-Splitscreen-Ansicht. Dass sich ein Splitscreen-Modus dynamisch zuschaltet, wenn sich die Hauptfiguren zu weit auseinander bewegen, ist jedoch ein echtes Novum und ein pfiffiges Feature, das in späteren Konsolengenerationen unter anderem von zahlreichen Lego-Spielen (los geht's mit Lego Indiana Jones 2 im Jahr 2009) immer wieder aufgegriffen wird.

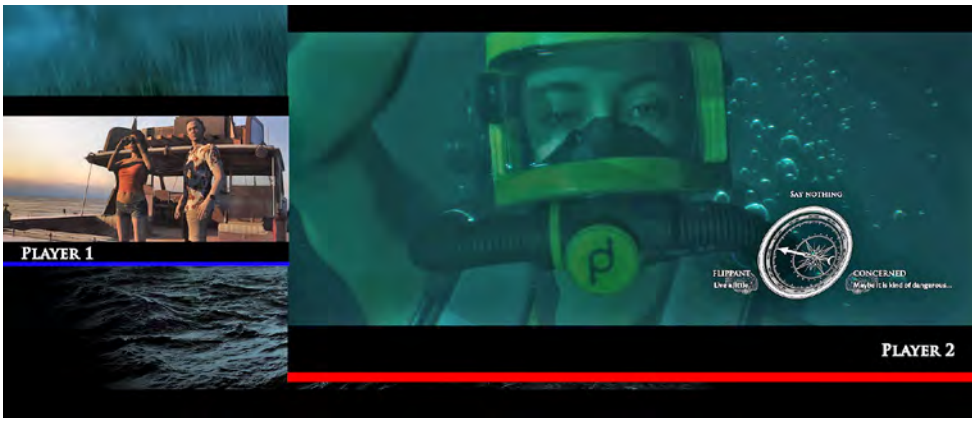
Mit EAs John Madden Football (1990) und NHL Hockey (1991) festigt sich der Koop-Gedanke zudem bei Sportspielen. Denn genau wie bei einigen vorangegangenen Tennis-Titeln (etwa Namcos Pro Tennis: World Court)

Die Kampagnen von Overcooked! (2016) und Overcooked! 2 (2018) wurden von Anfang an als Koop-Erfahrung entworfen und laufen auch erst mit einem oder mehreren anderen Spielern zu Hochform auf. (Quelle: Team 17 / Ghost Town Games)

können hier nun erstmals auch zwei Spieler ein Team formen und zusammen gegen computergesteuerte Gegner antreten.

Die frühen 90er-Jahre sorgen aber nicht nur im Konsolensektor für viele packende Koop-Erfahrungen, sondern auch an der PC-Spiele-Front. Als wahrer Durchbruch sei dabei vor allem der Shooter-Meilenstein Doom von id Software zu nennen, dessen komplette Story-Kampagne sich im Netzwerk-Modus mit bis zu drei weiteren Personen durchspielen lässt.

Bedingt durch die überaus Modding-freundliche Engine aus der Feder von Entwicklerlegende John Carmack wird Doom zudem mit einer Fülle von nutzergenerierten Inhalten bedacht, darunter auch unzählige Koop-Mods. Die Folge: Jede Menge Shooter-Entwickler ziehen nach und statten die Kampagnen ihrer Games ebenfalls mit einem Koop-Modus aus. Zu den Vorläufern dieses Trends zählen unter anderem Duke Nukem 3D von 3D Realms und Descent 1 und 2 von Parallax Software.



The Dark Pictures Anthology: Man of Medan von Supermassive Games aus dem Jahr 2019 ist eines der ersten interaktiven Horror-Dramen mit Online-Koop-Modus. Im offline spielbaren Movie-Night-Modus dürfen sich dagegen bis zu fünf Spieler gemeinsam gruseln. (Quelle: Bandai Namco / Supermassive Games)

Nintendo 64: Vier Controller-Anschlüsse ab Werk

Der nächste Paradigmenwechsel in Sachen Koop erfolgt mit dem Erscheinen des Nintendo 64 im Jahr 1996. Hintergrund: Im Gegensatz zu den Konkurrenzkonsolen Sony Playstation und Sega Saturn sind beim Nintendo 64 bereits ab Werk vier Controller-Ports verbaut – ideale Voraussetzungen also für zünftige Mehrspieler- und Koop-Action an einem Bildschirm. Sega übernimmt die 4-Controller-Anschlüsse-Konfiguration später für das Dreamcast (1998), Microsoft dagegen für die erste Xbox (2001). Und auch Nintendo bleibt der Idee mit dem ebenfalls 2001 erscheinenden Gamecube treu. Lediglich Sony geht mit der Playstation 2 (2000) einen anderen Weg und setzt auf ein separat zu erwerbendes Multitap.

Wichtige Teamplay-Titel aus dieser meist von Splitscreen-Modi geprägten Ära sind breit gestreut und in einer Vielzahl von Genres zu finden. Shooter-Fans etwa können sich unter anderem mit Tom Clancy's Rainbow Six (1999) von Red Storm Entertainment, Perfect Dark (2000) von Rare, Half-Life: Decay (2001) von Gearbox Software, TimeSplitters 2 von Free Radical Design (2002), Medal of Honor: Rising Sun (2003) und James Bond 007: Alles oder Nichts (2004) von Electronic Arts oder der PS2-Fassung von Darkwatch (2005) von den High Moon Studios austoben. Der absolute Überflieger mit grandiosem Splitscreen-Koop-Modus bleibt nach der Jahrtausendwende jedoch Bungies Halo für die erste Xbox, das nicht nur Shooter-Action auf Konsole auf ein neues Level hievt, sondern auch Microsoft endgültig den Weg in den Konsolenmarkt ebnet.

Einen Stein im Brett bei Koop-Konsoleros haben ferner Musikspiele wie Guitar Hero 2 (2006) und Rock Band (2007), diverse Lightgun-Shooter wie etwa Time Crisis 2 (2001) sowie Action-Rollenspiele à la Baldur's Gate: Dark Alliance (2001) und Champions of Norath (2004), die die Kernprinzipien aus Blizzards 1996 veröffentlichtem PC-Bestseller Diablo übernehmen. Typisch für sämtliche Diablo-Klone und wichtiger Motivationsfaktor beim Koop-Gameplay: Es stehen in der Regel mehrere Klassen zur Verfügung, die jeweils mit ganz unterschiedlichen Talenten aufwarten und oft auch taktisch sinnvoll miteinander kombiniert werden können.

Ein Paradebeispiel für clever designtes Koop-Gameplay aus dieser Epoche ist darüber hinaus The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (2004). In dem in Kooperation von Shigeru Miyamoto und Eiji Aonuma produzierten Gamecube-Action-Adventure haben bis zu vier Link-Charaktere die Aufgabe, sich gemeinsam durch acht Levels mit je drei Abschnitten zu kämpfen und zu knobeln. Vor allem die Teamwork-Puzzles sind dabei ziemlich innovativ gemacht und drehen erst dann so richtig auf, wenn alle Teilnehmer jeweils einen eigenen Game Boy Advance via Linkkabel mit dem Gamecube verbinden.

In A Way Out (2018) erleben die beiden Protagonisten viele Szenen im Splitscreen aus ganz unterschiedlichen Perspektiven. Mittlerweile hat sich der einstige Geheimtipp mehr als 3,5 Millionen Mal verkauft. (Quelle: Electronic Arts)

Der Online-Boom im Koop-Sektor

Während sich Koop-Erlebnisse auf Konsole Ende der 90er-Jahre häufig noch auf einem Bildschirm abspielen (Ausnahmen bestätigen die Regel!), kosten PC-Teamspieler die Vorteile von lokalen Netzwerk- und später auch Internet-Verbindungen zunehmend voll aus. Resultat dieser Entwicklung sind nicht nur jede Menge Titel, die versuchen, in die Fußstapfen von Doom und Diablo zu treten, sondern auch erste Online-Rollenspiele. Zu Vorreitern dieser Art Gattung zählen dabei Titel wie Meridian 59 (1996) von The 3DO Company, Ultima Online (1997)

von Ultima-Erfinder Richard Garriott und Everquest (1999) von Sony Online Entertainment.So richtig massenmarkttauglich werden MMOs allerdings erst im Jahr 2004, als Blizzard World of Warcraft an den Start bringt – eine Marke, die bekanntlich bis heute Bestand hat, kontinuierlich mit Erweiterungen versorgt wird und schon damals großen Wert darauf legt, dass Spieler Quests gemeinsam in Angriff nehmen.

Etwa ein Jahr nach dem Start des MMO-Booms heißt es dann Bühne frei für die siebte Konsolengeneration. Los geht's mit der Xbox 360. Die zweite, mit viel Hardware-Power ausgestattete Microsoft-Konsole führt die ersten Online-Gehversuche des Vorgängermodells erfolgreich fort und beflügelt damit letztendlich auch das Koop-Gaming. Die Gründe dafür sind vielfältig und reichen von neuen Spielvarianten wie dem vielfach kopierten Horde-Modus (eingeführt in Gears of War 2) über kabelloses Splitscreen-Gaming (da Wireless-Controller zum Standard werden) bis hin zu Download-Inhalten, die die Halbwertszeit von Koop-tauglichen Hit-Serien wie Borderlands, Left4Dead (dt.), Halo, Gears of War oder Call of Duty: Black Ops spürbar erhöhen.

Konkurrent Sony wiederum kann mit dem Release der PlayStation 3 in vielen Bereichen rasch aufholen und sorgt in Sachen Koop-Gaming insbesondere durch einige zugkräftige Exklusiventwicklungen wie LittleBigPlanet 1 und 2, Resistance 1 bis 3, Dead Nation oder Killzone 3 für Aufsehen.

Koop neu gedacht

Die PS3-Ära ist zudem Nährboden für einige bis heute denkwürdige und zugleich ungewöhnliche Koop-Ideen. From Softwares Demon's Souls (2009) zum Beispiel erlaubt es, dass man anderen Online-Spielern Nachrichten Hinweise hinterlässt und auf diese Weise indirekt mit ihnen zusammenarbeitet. Obendrein ist es möglich, andere Spieler zur Hilfe zu holen. In eine ähnliche Kerbe schlägt Journey (2012) von thatgamecompany. Der Twist: Beim Spielen trifft man immer wieder auf andere Online-Spieler. Wer mag, kann ihnen helfen, verbale Kommunikation via Text oder Sprache ist allerdings nicht erlaubt.

Und welche Koop-Meilensteine und -Innovationen hat die Zeit nach Xbox 360, PS3 und Wii hervorgebracht? Prominent zu erwähnen sei auf jeden Fall die Nintendo Switch, die durch ihr geniales Controller-Konzept bereits in ihrer Grundkonfiguration stets zwei Eingabegeräte mitbringt. Resultat: Seit dem Siegeszug der Hybridkonsole sprießen Switch-Spiele mit Koop-Modus für unterwegs wie Pilze aus dem Boden. Snipperclips, Luigi's Mansion 3, Rayman Legends: Definitive Edition, Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung, Moving Out, Overcooked 2!, New Super Mario Bros. U Deluxe, Cuphead, Animal Crossing: New Horizons, Diablo 3, Castle Crashers Remastered – die Liste ließe sich noch eine ganze Weile so fortführen und zeigt, dass Koop-Gaming nicht zuletzt dank der Nintendo Switch eine neue Blütezeit erlebt.

Ein weiterer, zuletzt vor allem von den Hazelight Studios befeuerter Ansatz sind Koop-only-Spiele, also Abenteuer, die man tatsächlich ausschließlich gemeinsam mit einem weiteren menschlichen Mitstreiter angehen kann. Mit dem Gefängnisausbruch-Thriller A Way Out zeigten die Schweden 2018 erstmals, wie so etwas aussieht. „Offensichtlich glaubte niemand an A Way Out. Nicht einmal EA dachte, dass es sich verkaufen würde. Aber sie glaubten weiterhin an mich", erinnerte sich Studiochef Josef Fares kürzlich in einem Interview mit dem Online-Medium

Nintendos über fünf Millionen Mal verkaufter Wii-U-Koop-Hit Super Mario 3D World aus dem Jahr 2013 erschien am 12. Februar 2021 als Neuauflage für die Nintendo Switch. Der 4-Spieler-Modus funktioniert darin erstmals auch online. (Quelle: Nintendo)

Kann nur zu zweit durchgespielt werden: Das seit dem 26. März 2021 erhältliche It Takes Two wurde von Kopf bis Fuß auf Online- beziehungsweise Splitscreen-Koop getrimmt. (Quelle: Electronic Arts)

The Gamer. Eben dieser Glaube an neue Ideen scheint sich mittlerweile aber mehr als ausgezahlt zu haben – A Way Out verkaufte sich bereits über 3,5 Millionen Mal. Rechnet man den jeweiligen Koop-Spieler dazu, haben sogar schon knapp sieben Millionen Gamer die dramatische Flucht von Vincent Moratti und Leonard Caruso miterlebt. Kein Wunder also, dass Hazelight auch mit dem kürzlich am 26. März 2021 veröffentlichten It Takes Two voll und ganz auf Koop setzt und damit erneut einen echten Volltreffer landet. Sollte sich das charmante Jump&Run-Abenteuer rund um ein kurz vor der Scheidung stehendes Ehepaar ähnlich gut oder gar besser verkaufen, dürfte sich „Koop only" als der nächste große Teamwork-Trend etablieren.

Koop trifft Versus-Multiplayer: Im kommenden Hood: Outlaws & Legends müssen zwei Teams bestehend aus je vier Helden im düsteren Mittelalter Schätze stehlen. Noch einige Zeit vor dem Release am 10. Mai 2021 soll eine Beta stattfinden. (Quelle: Sumo Digital / Focus Home Interactive)

Das harmlose Puzzlespiel Solomon's Key 2 (in den USA als Fire 'N Ice bekannt) ist extrem teuer, jedoch seit kurzem Teil der Nintendo-Switch-Online-Bibliothek und ganz legal für alle Mitglieder des Abo-Services verfügbar. (Quelle: Tecmo / Medienagentur plassma)

DER PREIS DER SPIELE

VIDEOSPIELE ALS WERTANLAGE

Für unsere Eltern waren es Briefmarken und Münzen, die sie zum Sammeln animierten. Heute sind es zunehmend alte Computer- und Videospiele, die immer begehrter werden. Handelt es sich um einen kurzfristigen Trend oder könnte man mit dem Sammeln wertvoller Games womöglich seine Rente sichern? Unser Report klärt auf.

Wer in den 1990er-Jahren aufwuchs, dem stand eine große Auswahl an Modulen für Sega Mega Drive und Super Nintendo zur Verfügung. Selbst gewöhnliche Läden wie Karstadt, Fuhr oder Kerber führten ein stattliches Sortiment, das regelmäßig ausgedünnt wurde. Sprich: Es landeten Spiele in der „Ramschkiste". Dort kosteten sie anstatt 100 bis 140 D-Mark gerne mal 70, 40 oder gar 20 Mark. Zur Orientierung für Spätgeborene: Ihr müsst diese Beträge halbieren, um einen ungefähren Euro-Vergleichswert zu erhalten.

Wir reden wohlgemerkt nicht von alten Sportspielen, die aufgrund ihrer jährlichen Neuauflagen dramatisch an Wert verlieren. Gemeint sind ein Hagane (1994) für 50 Mark, ein Demon's Crest (1994) für 40 Mark oder ein Keio Flying Squadron (1993) für 30 Mark, allesamt mit Verpackung und Anleitung. Heute sind diese Sachen äußerst begehrt und erzeugen auf Ebay und Co. Preise um die 200 bis 400 Euro.

Vom ungeliebten Entlein zum teuren Schwan

Da stellt sich die Frage: Wann und warum werden Spiele wertvoll? Die Antwort ist eigentlich simpel: Je niedriger die Produktionsauflage, desto höher die Chance einer langfristigen Wertsteigerung. Dies passiert beispielsweise bei obskuren Spielen mit ungewöhnlichen Konzepten, wie dem Kult-Rollenspiel Earthbound (1994) für Super Nintendo oder dem total irren LSD: Dream Emulator (1998) für die erste Playstation. Ähnlich kostspielig werden Nischentitel mit einer fanatischen Fanbasis, allen voran Shoot'em-Ups à la R-Type 3 (1993) oder Radiant Silvergun (1998). Gleichermaßen prädestiniert für langfristig hohe Preise sind technisch erstklassige Titel, die kurz vor Ende einer Hardware-Generation erscheinen. Zum Release ist das Interesse eher gering, weil viele ihr Geld für die nächste Konsole reservieren. Erst im Laufe der Jahre erlangen solche Spätstarter an Beliebtheit – und irgendwann übersteigt die Nachfrage das Angebot.

Eines der besten Beispiele hierfür ist Rendering Ranger (1995), eines der teuersten Super-Nintendo-Module überhaupt. Kein Wunder: Je nachdem, welcher Quelle man Glauben schenkt, wurden davon nur 7.500 bis 10.000 Exemplare produziert. Es erschien ausschließlich in Japan, obwohl es vom Deutschen Manfred „Turrican" Trenz programmiert wurde und rasch Kultstatus unter den Liebhabern von Run'n'Guns erlangte. Wer es heute mitsamt Verpackung für unter 1000 Dollar findet, der sollte sofort zuschlagen. Realistischer ist nämlich das Doppelte!

Solche Beispiele werden nur noch von Modulen getoppt, die für Demostationen oder Wettbewerbe gedacht waren. Darunter zählt beispielsweise die berühmte NES-Cartridge von Nintendo World Championship 1990, die Verkäufern bereits fünfstellige Auktionsbeträge einbrachte. Solche Exoten sind jedoch ausschließlich für Hardcore-Sammler von Belang, weil sie nur ein paar ausgewählte Levels der Originale und spielerisch betrachtet rein gar nichts Neues beinhalten.

Demzufolge sollte klar sein, dass manchem Sammler die Qualität eines Spiels völlig egal ist – Hauptsache, es ist selten! Ansonsten würden Rohrkrepierer wie die Zelda-Spiele für Philips CD-i keinen Cent wert sein, und niemand hätte Interesse an dem

Telltales Back to the Future: The Game ist nicht nur eines der wenigen Spiele, die den Kino-Hits gerecht werden. Nachdem der US-Entwickler seinen Betrieb einstellen musste, sind physische Versionen (allen voran für die PS4) auf Ebay mittlerweile nur noch zu hohen Preisen zu haben. (Quelle: Telltale Games / Medienagentur plassma)

Nahezu jeder Teil der niedlichen Cotton-Shoot'em-Up-Serie ist unter Sammlern begehrt. Hier im Bild seht ihr die Arcade-Emulation für die Minikonsole Astro City: Sie ist bislang nur in Japan erschienen und dürfte im Laufe der Jahre preislich durch die Decke gehen. (Quelle: Success / Medienagentur plassma)

mittelmäßigen Tetris für Mega Drive, von dem angeblich nur zehn Exemplare existieren.

Überhaupt gibt es viele Perlen für Super Nintendo und Mega Drive, nach denen sich der Retro-Liebhaber von heute die Finger leckt. Das Gemeine: In den 90ern waren Videospiele eine belächelte Randerscheinung, die der Mainstream nicht ernst nahm – insbesondere hier in Europa. Nehmt noch die Tatsache hinzu, dass viele Käufer nichts ahnend Verpackung und Anleitung in den Mülleimer warfen, und ihr merkt schnell: Es gibt immer mehr Sammler, die auf ein immer kleiner werdendes Kontingent zugreifen müssen. Wer würde schließlich solche alten Spiele heute nochmal neu produzieren? Nun, so verrückt das auch klingt: Genau das passiert inzwischen! Hersteller wie Limited Run Games oder iam8Bit verkaufen in der Tat alte Spiele in neuem Gewand, beispielsweise Street Fighter 2 für Super Nintendo, Aladdin für Mega Drive oder diverse Star-Wars-Titel für PC, Game Boy sowie NES. Besonders lukrativ wird die Idee bei richtig seltenen und gleichzeitig begehrten Games wie Maijyuuou: Das Action-Jump&Run erschien 1995 nur in Japan für das Super Famicom und erlangte erst gut ein Jahrzehnt später an Aufmerksamkeit. Dank bunter Grafik und abgefahrenem Horror-Setting avancierte es schnell zu einem Geheimtipp, den jeder SNES-Fan haben musste.

Entsprechend schossen die Preise bei Ebay in die Höhe und landeten im vierstelligen Bereich, sofern Anleitung und Verpackung mit dabei waren. 2018 geschah jedoch ein kleines Wunder: Unter dem Label Columbus Circle erschien eine offizielle Neuauflage, die für faire 5580 Yen (umgerechnet um die 40 bis 45 Euro) verkauft wurde. Interessanterweise hat dies den Wert der Originalauflage kaum gemindert, womit alle Beteiligten zufrieden waren: die Sammler, die ihr teures Exemplar in Ehren halten, und die Neukunden, die einfach nur das Spiel erleben möchten.

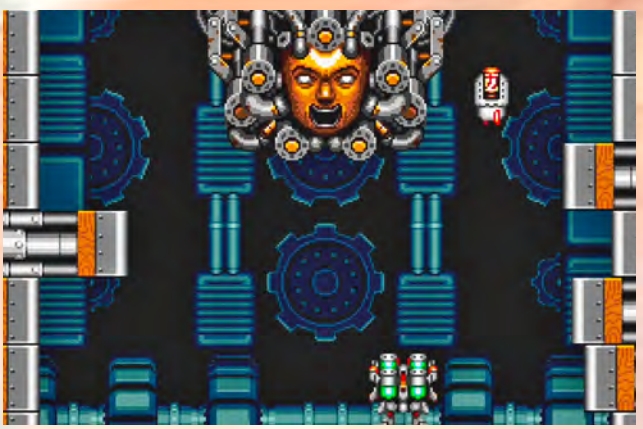
Limitierte Sammlerfreuden

Solche Neuveröffentlichungen von alten Spielen sind im Kommen, aber bislang noch eine Randerscheinung. Schließlich sind Unternehmen wie Limited Run Games, Strictly Limited Games oder Super Rare Games vorrangig damit beschäftigt, physische Editionen beliebter Indie-Hits zu produzieren. Die Idee dahinter klingt nobel: Aufgrund der zunehmenden Digitalisierung sorgen sich Sammler, ob moderne Spiele in 30 Jahren überhaupt noch spielbar sind. Wer weiß denn schon, ob Steam noch funktioniert oder man über seine alte Playstation 3 Zugriff zu den Sony-Servern hat, um sich seine Spiele erneut herunterladen zu können? Sogar der eine oder andere Triple-A-Titel könnte seinen Dienst verweigern, falls er ohne Day-One-Patch nicht vernünftig läuft.

Limited Run Games möchte jedenfalls unsere Ängste nehmen und verkauft deshalb Spiele wie „früher": In final gepatchter Form auf CD/DVD (PC), Blu-ray (PS4) oder Cartridge (Vita, Nintendo Switch). Allerdings hat die Sache einen Haken, was bereits im Namen der Firma steckt: Es handelt sich um limitierte Auflagen. In den Anfangsjahren beschränkte

In Ignition Factor löscht ihr mit einem Feuerwehrmann brennende Hochhäuser: Was damals zu skurril war, um große Käuferschichten zu generieren, ist heute für Sammler von einmaligen Spieleperlen umso mehr ein Grund, zuzuschlagen. (Quelle: Jaleco / Medienagentur plassma)

JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle ist ein knallbuntes Beat'em-Up, das auf dem japanischen Manga JoJo Bizarre basiert. Die PAL-Version zählt zu den wenigen Playstation-3-Titeln, für die ihr bereits heute einen relativ hohen Preis zahlen müsst. (Quelle: CyberConnect2 / Medienagentur plassma)



Keine andere Konsole hat so viele und so geniale Shoot'em-Ups hervorgebracht wie das Mega Drive. Leider ist kaum noch eines davon zum Schnäppchenpreis erhältlich, was natürlich auch für das grandiose Musha Aleste gilt.
(Quelle: Compile / Medienagentur plassma)

Panzer Dragoon Saga ist eines der besten Spiele fürs Sega Saturn und wurde niemals für ein anderes System umgesetzt. Wer es also spielen möchte (ohne die Tücken einer Emulation, versteht sich), der kommt um ein Original nicht herum – das selbst lose mit über 200 Euro zu Buche schlägt.

sich Limited Run Games bei jedem Titel auf eine vorgegebene Stückzahl von ein paar tausend Exemplaren. Diese waren – je nach Beliebtheit des Spiels – innerhalb von wenigen Tagen bis ein paar Sekunden (!) komplett ausverkauft.

Das jüngste Beispiel für ein solches Drama ist Papers, Please für Playstation Vita. Der Verkauf wurde wie gewohnt zu zwei verschiedenen Uhrzeiten freigegeben – und wir können leider aus eigener Erfahrung bestätigen, dass selbst eine direkt auf die Sekunde genau erfolgte Bestellung nicht zwingend zu einem erfolgreichen Kauf führte.

Aktuell ist Papers, Please nur über Scalper auf Ebay erhältlich, die sofort das Dreifache des ursprünglichen Preises verlangten. Allerdings fällt auf, dass seither keine Wertsteigerung mehr stattfand. Sprich: Obwohl das Spiel sehr begehrt und nur für einen sehr kurzen Zeitraum erhältlich war, stagniert der Preis. Deshalb ist es schwer zu sagen, wie wertvoll Papers, Please langfristig sein wird.

Von wenigen Ausnahmen abgesehen, ist der Service von Limited Run Games zum Glück breiter geworden und es steht Kunden meist ein Zeitfenster von vier Wochen zur Verfügung, innerhalb derer so viele Vorbestellungen wie gewünscht erfolgen. Trotzdem wandern die Spiele immer noch direkt nach Beendigung der Aktion auf Ebay, natürlich mit einem deutlich gestiegenen Preis. Entsprechend bleibt die Kritik, dass hier eine künstliche Wertanlage geschaffen wird.

Ungeachtet dessen stellen diese Versionen einen starken Kontrast zur digitalen Vermarktung dar, die seit Jahren dominiert. Der Erfolg von Limited Run Games beweist, dass trotz aller entgegengesetzter Trends ein Markt für physische Spiele vorhanden ist.

Auf die Schachteln kommt es an

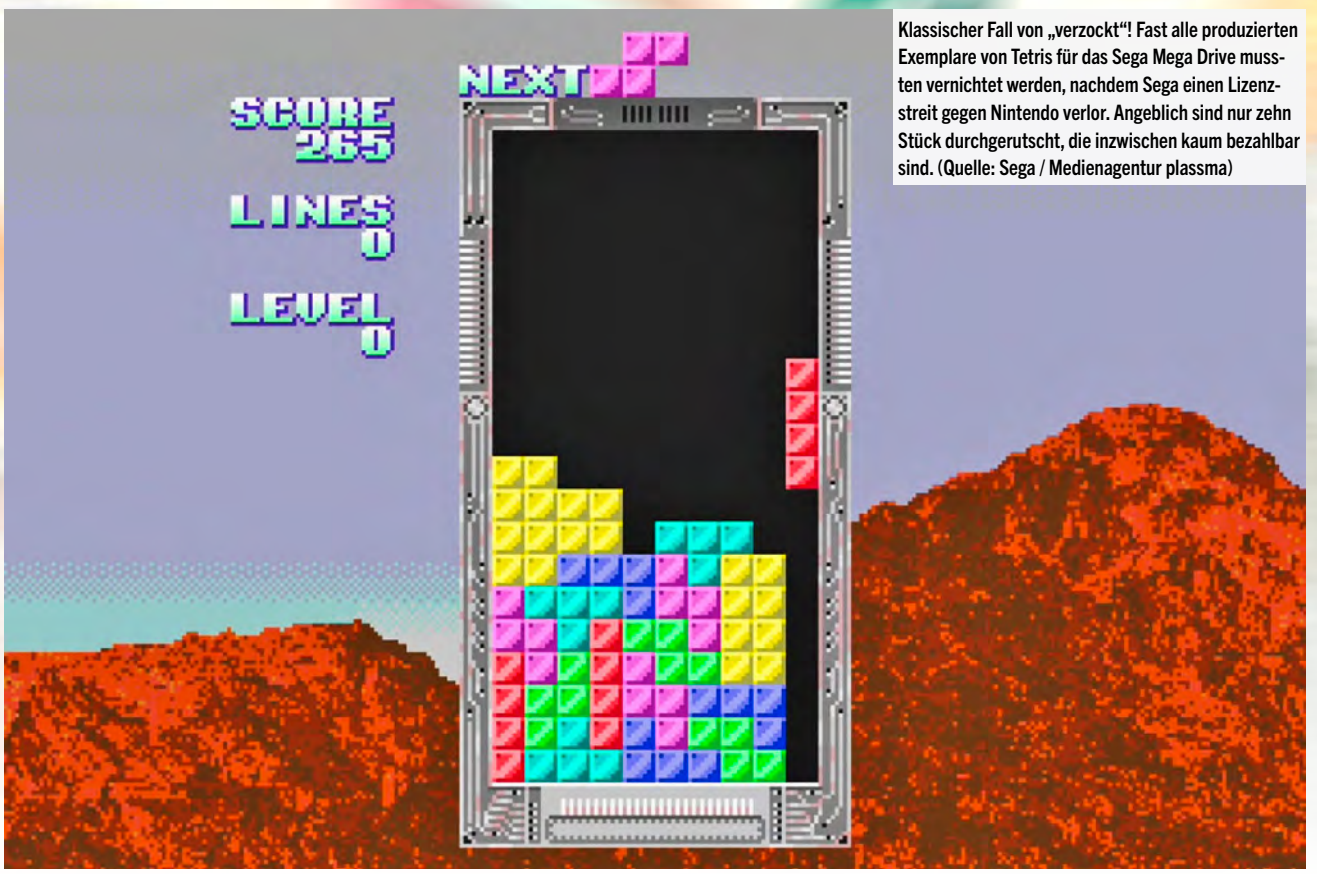
Ein weiterer Faktor für die Wertsteigerung ist der Beliebtheitsgrad der benötigten Hardware. Alte PC-Spiele sind beispielsweise deutlich günstiger, denn im Vergleich zu Konsolenspielen fällt ein großes Problem weg: Man kann die meisten Computerspiele-Klassiker auch heute über Steam oder GOG ohne Einschränkungen spielen.

Das Sammeln von PC-Spielen hat also nur dann Sinn, wenn man auf die großen Originalschachteln und gedruckte Anleitungen steht. Nahezu komplett wertlos sind indes neuere Titel, die in einer mickrigen DVD-Packung ausgeliefert und nach Nutzung des Steam-Keys nicht mehr weitergereicht werden können. Dann darf man froh sein, wenn das Exemplar noch einen Euro einbringt.

Auch bei Playstation 3 und 4 sowie Xbox 360 und Xbox One sind ein Großteil der erhältlichen Spiele preisgünstiger als zum Release. Das liegt schlicht daran, dass diese Konsolen recht jung sind, noch kein Retro-Interesse entfacht haben und viele Spiele in einer stattlichen Auflage produziert wurden. Wirklich teuer sind allenfalls dicke Sammlereditionen wie jene von The Last Guardian (2016), God of War (2018) oder Sekiro (2019) – allerdings haben euch diese bereits zum Erscheinungstag viel Geld abgeknöpft. Ganz anders sieht es bei allem aus, auf dem Nintendo steht: Die Spiele der Japaner steigen im Preis schön sanft nach oben, was beispielsweise Webseiten wie Price Charting katalogisieren. Die gleiche Quelle

Es gibt nicht viele seltene und gleichzeitig gute Titel für die Nintendo Wii, doch das künstlerisch wertvolle Der Schattenläufer gehört allemal dazu.
(Quelle: Hudson Soft / Medienagentur plassma)

Dieser eindrucksvolle Sandwurm ist mindestens genauso riesig wie die Preise, die ihr für ein Originalmodul des Spiels Hagane hinblättern müsst.
(Quelle: CAProduction / Medienagentur plassma)



Klassischer Fall von „verzockt"! Fast alle produzierten Exemplare von Tetris für das Sega Mega Drive mussten vernichtet werden, nachdem Sega einen Lizenzstreit gegen Nintendo verlor. Angeblich sind nur zehn Stück durchgerutscht, die inzwischen kaum bezahlbar sind. (Quelle: Sega / Medienagentur plassma)

deutet im Übrigen einen aktuellen Trend an, demnach seit gut einem Jahr Klassiker für die erste Playstation signifikant an Wert zu gewinnen scheinen.

Trotzdem müssen wir warnen: Die Daten, die Websites wie Price Charting sammelt, sind alles andere als vollständig und wasserdicht. In der Regel beziehen sich die berechneten Werte für lose Module, komplette Spiele oder eingeschweißte Exemplare auf abgelaufene Ebay-Auktionen, bei denen tatsächlich ein Kauf stattgefunden hat. Das hat jedoch bei vielen Titeln rein statistisch gesehen wenig Aussagekraft, weil von ihnen nur eine Handvoll abgeschlossener Auktionen existieren. Deshalb sehen einige Graphen, die die Preisentwicklung der letzten Jahre darstellen, wie ein Sägeblatt anstatt einer stetig ansteigenden Kurve aus.

Die Unstetigkeit der Preise

Der Blick auf Ebay offenbart bei genauerem Hinsehen weitere Nachteile. Es gibt jedenfalls immer wieder auffällige Ausreißer nach oben, laut denen plötzlich der Wert eines Titels stark angestiegen ist. Doch wie aussagekräftig sind solch Einzelfälle? Haben sich zwei sture Sammler zur gleichen Zeit getroffen und gegenseitig in die Höhe getrieben? Haben irgendwelche Trolle geboten, die eigentlich kein Interesse an dem Spiel hatten? Oder hat gar ein Freund des Verkäufers im Hintergrund fleißig mitgeboten?

Es kommt noch ein weiterer Faktor hinzu, der für besonders viel Unsicherheit sorgen kann: Ist das Modul überhaupt ein Original oder eine Reproduktion? Heutzutage gibt es keine Garantie für Authentizität, jedenfalls nicht, bis das ersteigerte Spiel eingetroffen ist. Erst dann heißt es: Sitzt das Label korrekt? Sind die Farben richtig gedruckt? Stimmt die Platine mit einem Original überein? Letzteres erfordert weiteren Aufwand, weil ihr das Modul per Schraubenzieher öffnet müsst – hoffentlich ohne Kratzer zu verursachen.

Zugegebenermaßen ist der Markt unfairer Reproduktionen, die ihre Käufer bewusst hinters Licht führen, sehr klein. Viele Händler kennzeichnen ihre Ware brav mit einem entsprechenden Vermerk auf dem Label, dass es sich um eine Kopie handelt. Das macht den Verkauf dieser Spiele zwar nicht legal, aber zumindest werdet ihr als Käufer nicht getäuscht.

Der Vollständigkeit halber

Wahre Sammler achten nicht nur auf den Zustand, sondern auch auf die Vollständigkeit. Kleine Knicke und Risse bei Schachtel oder Anleitung werden meist noch toleriert. Schwieriger wird es, wenn Goodies wie die Registrierungs- oder die sogenannte Spine-Karte fehlen.

Gerade diese Spine-Karten sind sehr begehrt und sorgen immer wieder dafür, dass der Preis für ein Spiel ordentlich steigt. Es handelt sich um schmale Pappstreifen, die vornehmlich japanischen Spielen im Jewelcase-Format beiliegen (also beispielsweise Playstation-CDs). Sie sind nicht direkt an der Hülle befestigt, sondern hängen lose an der Seite. Weil sie entsprechend beim Öffnen der Plastikfolie abfallen, werden sie von den Sammlern einfach plattgedrückt und in die Innenseite der Verpackung beziehungsweise vor die Anleitung geschoben.

Deshalb solltet ihr euch früh festlegen: Reichen euch die Module oder möchtet ihr zusätzlich Verpackungen, Anleitungen oder gar die besagten Goodies besitzen? Es ist jedenfalls sehr ärgerlich, wenn ihr euch für erstere Variante entscheidet und nach ein paar Dutzend bereits erstandener Hits eure Meinung ändert. Das Erlangen von losen Schachteln entpuppt sich nämlich als noch schwieriger als einfach ein weiteres, vollständig erhaltenes Original zu ergattern.

Günstige Alternativen

Allgemein solltet ihr euch die Frage stellen: Wozu wollt ihr eigentlich alte Spiele sammeln? Möchtet ihr sie einfach im Regal stehen haben, um sie jederzeit an einem Originalgerät zocken zu können? Dann informiert euch, welche Versionen es von den gewünschten Spielen gibt. Denn nicht jede von ihnen ist gleich teuer.

Ein wunderbares Beispiel ist die Mega-Man-Serie für NES und Super Nintendo: Die meisten Teile sind sowohl in Europa, USA als

auch Japan erschienen. Während die hiesigen als auch amerikanischen Versionen größtenteils sehr teuer geworden sind und vermehrt drei- anstatt zweistellige Preise veranschlagen, sind die unter dem Namen Rockman verkauften Japan-Exemplare bedeutend günstiger zu haben.

Natürlich geht es andersherum auch teurer, was sich selbst ein Laie denken kann. Bei Briefmarken, Münzen oder Geldscheinen ist es landläufig bekannt, dass seltenere Varianten mehr Wert haben. Solch ein Phänomen gibt es natürlich auch bei Videospielen – und der folgende Fall zeigt auf beeindruckende Weise, wie bekloppt wahre Sammler sein können.

Der teuerste Aufkleber der Welt

Das erste Sonic the Hedgehog für Sega Master System war gleichzeitig das letzte Spiel, das offiziell in Amerika verkauft wurde. Deshalb hat Sega keine eigene Auflage für den US-Markt produzieren lassen, sondern einfach eine europäische Charge genommen. Das war deshalb problemlos möglich, weil es auf dem Master System keine Beschränkungen beim Regionnalcode gab und somit fast alle Module sowohl auf europäischen als auch US-Geräten laufen.

Weil selbst Verpackung und Anleitung absolut identisch sind, gibt es nur einen winzig kleinen Unterschied zwischen der EU- und der US-Version: Sega hat einfach einen anderen Barcode über den alten geklebt. Wir reden hier von einem mickrigen, einfarbigen Aufkleber, der allen Ernstes den Wert eines Spiels mehr als verzehnfacht!

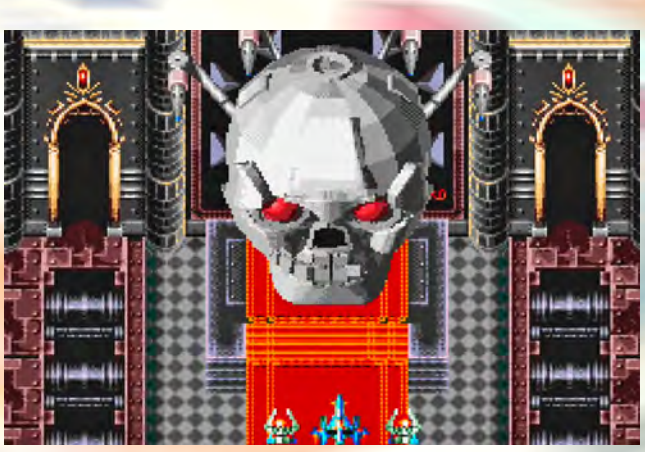
Klempner-Preise

Wir schauen uns als Nächstes den ultimativen Klassiker Super Mario Bros. an und sezieren im Detail, welche Version wie viel Euro aktuell veranschlagt. Wer einfach nur ein loses Modul zum Spielen benötigt, der ist laut aktuellen Ebay-Angeboten bereits mit zehn bis 15 Euro dabei. Eine deutsche Version mit Verpackung und Anleitung – beide in mittelmäßigem Zustand – ging jüngst für etwas über 20 Euro an einen neuen Besitzer. Als Sofortkauf gab es zum gleichen Zeitpunkt Angebote von 30 bis 50 Euro.

Bis hierhin reden wir von sichtbar abgenutzten und gebrauchten Exemplaren. Wünscht ihr euch ein Super Mario Bros. in einem guten Zustand, dann müsst ihr mit 50

Kein Scherz: Poop Slinger ist der seltenste und schon jetzt einer der teuersten PS4-Titel. Es wurde 2019 in einer limitierten Edition angeboten, bei der so gut wie niemand zugeschlug. Die Aktion begann ausgerechnet am ersten April, weshalb viele das Angebot nicht ernst nahmen. (Quelle: Diggidy.net / Medienagentur plassma)

Auf den ersten Blick scheint Rendering Ranger kaum etwas Besonderes zu sein – bis man feststellt, dass all die riesigen sowie zahlreichen Objekte in Höchstgeschwindigkeit und ruckelfrei über den Bildschirm huschen. Eine absolute Seltenheit auf dem Super Nintendo. (Quelle: Rainbow Arts / Medienagentur plassma)



Ginga Fukei Densetsu Sapphire galt lange Zeit als der heilige Gral unter den PC-Engine-Spielen, wurde aber inzwischen von noch selteneren Titeln wie Magical Chase oder Syd Mead's Terraforming überholt. Zudem ist Sapphire Teil der PC-Engine-Minikonsole, die Anfang letzten Jahres erschienen ist. (Quelle: CAProduction / Medienagentur plassma)

Allein die Masse an seltenen Konami-Spielen aus der 8- und 16-Bit-Ära stellt für Sammler eine echte Herausforderung dar. Hier seht ihr das besonders begehrte Vampire Killer fürs Mega Drive, das hierzulande unter dem schnöden Namen Castlevania vermarktet wurde. (Quelle: Konami / Medienagentur plassma)

bis 100 Euro rechnen. Damit ist aber noch lange nicht Schluss: Es existiert beispielsweise eine besondere Variante von Super Mario Bros. 3, auf deren Vorderseite das Wort „Bros." links anstatt rechts unterhalb „Super Mario" gedruckt ist. Diese Version veranschlagt im direkten Vergleich mehr als das Zehnfache des Preises und siedelt sich im soliden dreistelligen Bereich an – ähnlich wie der Fehldruck einer Briefmarke.

Immer noch nicht teuer genug? Dann haltet Ausschau nach einem eingeschweißten Exemplar, womit ihr euch in der Nähe der 10.000er-Marke befindet! Und vollkommen Wahnsinnige schlagen bei einem der derzeit höchsten Sofortkauf-Angebote zu, die euch 50.000 Euro bis 100.000 Dollar (ca. 85.000 Euro) ärmer machen würden!

Der Grund für diese abartigen Preise hat einen Namen: Video Game Authority oder kurz VGA genannt. Und damit kommen wir zu einem strittigen und unserer Meinung nach eher dubiosen Werkzeug, das sich bislang rund um das Sammeln von Videospielen etabliert hat.

Das Graden von Videospielen: Sinnvolle Investition oder künstliche Preistreiberei?

Alles begann mit amerikanischen Organisationen wie Comic Book Certification Service, Certified Guaranty Company oder Collectible Grading Authority, die seit der Jahrtausendwende allerlei Sammelzeugs wie Baseballkarten, Comics oder Actionfiguren „graden", beziehungsweise einstufen. Genau genommen schickt ihr eure Ware ein, damit sie vom fachkundigen Personal beurteilt, in einer Plastikbox versiegelt und mit einem Sticker versehen wird, der den Zustand in einer Punktzahl festlegt.

Nun gibt es seit 2008 eine Unterdivision namens Video Game Authority, die im Prinzip das Gleiche mit Videospielen macht. Wohlgemerkt: VGA akzeptiert abseits von wenigen Ausnahmen nur neue und authentisch eingeschweißte Spiele, die an sich schon Horrorpreise veranschlagen.

Die Idee ist selbst unter Sammlern umstritten, und die Methodik hinterlässt in jedem Fall ungeklärte Fragen. Allen voran: VGA ist eine selbst ernannte Institution, die im Prinzip werten kann, wie sie möchte. Natürlich weiß sie ganz genau, dass sie es nicht übertreiben darf, um ernst genommen zu werden. Aber trotzdem: Wer legt fest, welcher Knick und welcher Kratzer für eine Abstufung bei der Punktzahl sorgen?

Die Einstufung kostet natürlich Geld, wobei abhängig von Bearbeitungsgeschwindigkeit und Größe des Spiels 60 bis 425 Dollar verlangt werden. Wer den Service häufiger nutzen möchte, der kann für 100 bis 400 Dollar eine Mitgliedschaft eingehen und erhält danach satte Rabatte. Hinter der Idee steckt also nichts weiter als ein knallhartes Geschäftsmodell, mit einem langfristig unbekannten Ausgang. Aktuell sind VGA-gegradete Tiel begehrt genug und erzielen auf Ebay in der Tat deutlich höhere Preise. Jedoch gibt es mit WATA Games bereits einen großen Konkurrenten, der ähnlich erfolgreich arbeitet, auch lose Module akzeptiert und dessen Einstufung auf den ersten Blick großzügiger ausfallen. Und warum auch nicht, fragt sich der Zyniker: Schließlich dürfte sich ein Super Mario Bros. besser verkaufen, wenn auf dem Sticker 98 anstatt 95 Punkte stehen!

Wie gesagt: Wir sehen diese Entwicklung mit großer Skepsis, weil sie eine ultimative Gelddruckmaschine darstellt. Selbsternannte Experten urteilen nach eigenem Maß über eingeschickte Spiele, um deren Preise künstlich in die Höhe zu treiben. Und gleichwohl es laut der FAQ-Seite von VGA klare Richtlinien für die Beurteilung gibt, so ist es nicht auszuschließen, dass ein Titel mit einer leichten Delle in der Ecke mal mit 80 und mal mit 85 Punkten bewertet wird.

Unabhängig davon sind solche künstlichen Wertsteigerungen immer mit einem großen Risiko behaftet, sollte der Markt einmal zusammenbrechen. Fragt mal die Immobilienspekulanten von 2008, als es plötzlich aufgrund der Finanzkrise an Geld mangelte und alle ihre teuer gekauften Häuser verkaufen wollten ...

Andreas Altenheimer, Benedik Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

PERSÖNLICHES ABSCHLUSSWORT DES AUTORS

Zum Schluss möchte ich euch einen etwas kitschigen, aber ernstgemeinten Ratschlag geben:

Kauft Spiele besser nicht, weil sie irgendwann einmal einen hohen Preis erzielen könnten. Der Markt dahinter fühlt sich viel zu unstetig an, ist noch viel zu neu und deshalb mit vielen Fragezeichen versehen. Überlegt euch vielmehr, welche Spiele ihr euch wünscht und in welcher Form ihr sie haben möchtet – egal, ob digital, physisch oder als Collector's Edition. Dann setzt für euch selbst einen Preis fest, den ihr dafür ausgeben würdet ... und wartet. Wer geduldig ist und nicht mit aller Gewalt bei jeder Gelegenheit zuschlägt, dem gelingt auch heute noch ein echtes Schnäppchen, wie das folgende Beispiel zeigt: Für das Mega Drive gibt es ein exklusives und richtig gut gemachtes Ghostbusters-Spiel. Laut Ebay müsst ihr schon für ein loses Modul 30 Euro hinlegen. Ich selbst habe trotzdem vor knapp zwei Jahren vier Mega-Drive-Klassiker mit Verpackung erworben, und zwar für 20 Euro. Darunter das besagte Ghostbusters.

Die Bilder, die ihr rund um diesen Artikel seht, stammen alle aus meiner privaten Sammlung und zeigen ein paar meiner liebsten Schmuckstücke. Nur selten habe ich besonders hohe oder gar absurde Preise bezahlt. Mir hat es einfach Freude bereitet, die Sachen zu kaufen, zu spielen und ins Regal zu stellen. Und ich drehe auch nicht durch, wenn hier mal die Anleitung einen Knick abbekommt oder dort die Verpackung aufgrund eines Wasserschadens leicht gewellt ist. Ich halte die Spiele, so gut es geht in Ehren und ziehe ihren Wert nur aus einer Sache: dem Spaß, den sie erzeugen.

AB AUF DEN BAUERNHOF

DIESE FARMING-GAMES SOLLTET IHR IM AUGE BEHALTEN!

Aufgepasst, Farming-Freunde und Bauernhof-Fans: wir stellen euch acht Farming-Spiele vor, die in der nächsten Zeit erscheinen werden.

Von: Arlene Dames & Lukas Schmid

Unsere Geschichte beginnt in den Neunzigern mit einem unscheinbaren Spiel namens Harvest Moon, welches damals für das SNES erscheint. Dem Titel gelingt es, so etwas Banales wie das Leben auf dem Bauernhof zum Spiele-Highlight zu machen. Über die nächsten Jahre hinweg nimmt die Marke immer mehr an Fahrt auf und bringt Perlen wie Friends of Mineral Town oder A Wonderful Life hervor. Damals sind Farming-Spiele als Genre aber noch nicht etabliert und Fans haben keine große Auswahl. Umso schlimmer, dass Ende der Zweitausender-Jahre die Qualität der Reihe langsam, aber merklich abzunehmen beginnt, besonders nach der Trennung von Publisher Natsume und Entwickler Marvelous. Natsume behält die Rechte am Namen Harvest Moon und beschädigt unter anderem mit dem Spiel Harvest Moon: Das verlorene Tal das Erbe der langgeliebten Bauernhof-Simulation. Marvelous hingegen schafft es mit seiner neuen Reihe Story of Seasons ab 2014, die ursprünglichen Harvest-Moon-Anhänger mitzunehmen und manch einer behauptet (wohl zurecht), dass Story of Seasons aktuell das wahre Harvest Moon ist. Nur wenig später wird der Indie-Titel Stardew Valley von Entwickler ConcernedApe veröffentlicht, welches mittlerweile wohl als Magnum Opus unter den Bauernhofspielen gehandelt wird!

CORAL ISLAND

RELEASE: 2022 | Coral Island von Stairway Games ist bereits vor seinem Release unheimlich beliebt und hat bei Kickstarter mittlerweile weit über eine Million US-Dollar Spenden eingenommen. Die von den Genre-Klassikern inspirierte Farming-Simulation scheint bei Fans dieser Art von Spielen auf sehr positive Resonanz zu treffen! Dem Grundkonzept des virtuellen Bauernhofs bleiben die Entwickler treu, reichern das Ganze jedoch mit einem tropischen Touch an. Zusätzlich zur Farmarbeit können wir im örtlichen Korallenriff tauchen und dort die Geheimnisse des Meeres aufdecken, während wir gleichzeitig gegen Umweltverschmutzung vorgehen. Besonders auffällig sind die Disney-inspirierten Zeichnungen, welche die 3D-Welt mit individuellem Charme versehen. Allein vom Anblick der detaillierten Figuren her bekommt man das Gefühl, dass es sich lohnt, jeden Charakter kennenzulernen. Bei der Wahl eines Ehepartners steht uns das Geschlecht übrigens nicht im Weg, was im Genre noch immer nicht selbstverständlich ist. Details wie Kinder, die tatsächlich älter werden, anstatt auf ewig ziellos durch unser Haus zu krabbeln, oder saisonale Outfits der NPCs, lassen das anspruchsvolle Farmer-Herz höherschlagen. Pflanzen verwelken nicht zu Beginn der neuen Jahreszeit, sondern tragen im nächsten Jahr wieder Früchte und zusätzlich zu den bekannten Tieren lassen sich unter anderem Pfauen und Mungos halten. Sehr erfreulich ist auch, dass es laut Spendenzielen einen Multiplayer-Modus geben soll. Coral Island wird in der Alpha-Version Ende diesen Jahres auf Steam erscheinen. Der endgültige Release, dann auch für Switch und andere Konsolen, ist für das Jahr 2022 angesetzt.

OVA MAGICA

RELEASE: 2022 | Kreuzt man Slime Rancher mit Pokémon und Harvest Moon, dann ergibt sich daraus Ova Magica. Im Alleingang arbeitet die deutsche Entwicklerin ClaudiaTheDev momentan an dieser vielversprechenden Mischung. In Ova Magica dreht sich alles um die sogenannten Blobs, mystische – und vor allem niedliche – Kreaturen, die uns als Freunde zur Seite stehen. Blobs lassen sich züchten, helfen mit bei der Farmarbeit und anderen Aufgaben und können gegen andere Blobs in Kämpfen antreten. Das Kampfsystem wirkt allerdings ein wenig umständlich, daher bleibt abzuwarten, wie sich das am Ende ins Spielerlebnis übersetzt. Wer Lust auf ein Abenteuer hat, kann sich in die Blob-Welten zu einer Expedition begeben. Hier erwarten uns wilde Gegner und wertvolle Schätze. Ruhiger angehen lässt es sich dann bei der üblichen Feldarbeit, immerhin müssen wir ja unsere Blobs mit ihren Lieblingsspeisen versorgen. Ova Magica wirkt optisch ziemlich grell und anstrengend fürs Auge. Obwohl man dem Spiel die Niedlichkeit nicht absprechen kann, würde etwas dezenteres Design sicherlich atttraktiver aussehen. Über die Heiratskandidaten im Spiel kann bis jetzt noch nicht viel gesagt werden. Rein von der Figurengestaltung her zu urteilen, bewegen sie sich eher im traditionellen Rahmen typischer Anime-Klischees. Das Spielprinzip jedenfalls hat definitiv großes Spaßpotential und punktet mit dem innovativen Crossover aus beliebten Elementen verschiedener Titel. Wenn die Sorge um das Kampfsystem sich als unberechtigt herausstellt, könnte Ova Magica viele Farming-Spieler glücklich machen. Erscheinen wird Ova Magica für Switch, PC und andere Konsolen voraussichtlich im Jahr 2022.

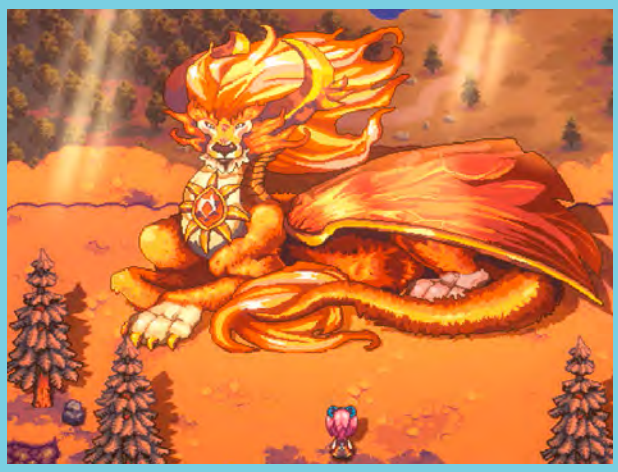
RUNE FACTORY 5

RELEASE: 2021 | Neun Jahre ist es nun schon her, seit wir das letzte Mal einen neuen Titel der Reihe Rune Factory begrüßt haben! Viele Fans verzehren sich also vor Hunger auf Nachschub, 2021 wird er wohl endlich gestillt. Die Trailer zu Rune Factory 5 zeigen uns die Welt von Rigbarth, in der wir nach alter RPG-Manier ganz ohne Erinnerungen unser Abenteuer beginnen. Wir schließen uns dort einer Gruppe ordnungshütender Waldläufer an und führen nebenbei eine Farm. Rune Factory ist ein Spin-off der bekannten Harvest-Moon-Serie, lockert das Spielprinzip aber durch ein dynamisches Kampfsystem auf und erweitert es. Neben einer Vielzahl an Waffen kommen beim Bekämpfen von Monstern auch magische Angriffe zu Einsatz. Wer sich aber lieber um Kreaturen kümmert, anstatt sie zu besiegen, kann die Viecher zähmen und als Farmtiere halten oder an ihrer Seite kämpfen. Was natürlich nicht fehlen darf in einem waschechten Farming-Spiel sind Romanzen. Hier punktete Rune Factory bereits in der Vergangenheit, denn die Charaktere waren stets nicht nur detailliert gestaltet, sondern verfügten auch über verhältnismäßig komplexe Persönlichkeiten. Hoffentlich fließt auch im kommenden, fünften Teil so viel Liebe in die Eigenschaften und Designs der NPCs wie zuvor. Auf jeden Fall sind die Erwartungen der Fans angesichts der Qualität der Vorgänger hoch; ein gewisser Standard, den man von den Rune-Factory-Spielen erwartet, muss mindestens erreicht werden. Aber wenn man nach den aktuellen Informationen urteilt, dann dürfte es diesbezüglich keine Probleme geben. Rune Factory 5 ist in Japan bereits erhältlich und wird später in diesem Jahr auch in Europa für die Nintendo Switch erscheinen.

ROOTS OF PACHA

RELEASE: 2022 | Ein steinzeitliches Stardew Valley, so lässt sich Roots of Pacha wohl am treffendsten beschreiben. In detaillierter Pixel-Optik erleben wir die frühesten Entwicklungen der Menschheit am eigenen Leib mit: Als Mitglied eines zuvor nomadischen Stammes helfen wir dabei, ein Dorf zu errichten. Hier haben wir freie Hand und können nach Belieben Gebäude platzieren und Mitglieder anderer Stämme anwerben. Durch das Erforschen von Ideen lassen sich historische Fortschritte erzielen, wie zum Beispiel bessere Werkzeuge oder sogar das Verständnis von Schwerkraft. Zentral ist auch die Haltung von Tieren, die Vierbeiner können wir tatsächlich durch Zucht zu domestizierten Spezies entwickeln. So starten wir etwa mit einem gezähmten Büffel und landen nach einiger Zeit bei einer waschechten Kuh. Der Farming-Aspekt ist ebenfalls neu konzeptioniert, denn es gibt Samen nicht einfach in Läden zu kaufen. Sie müssen in der Natur entdeckt und nach und nach gesammelt werden. Dorffeste und sogar die eigens geplante Hochzeit bringen uns mit der Dorfgemeinschaft zusammen. Und auch Freunde aus dem echten Leben können uns in Roots of Pacha begleiten! Multiplayer ist ein zentraler Teil des Spiels und darum sind auch Features wie gemeinsame Cutscenes eingebaut worden. Roots of Pacha verspricht eine einzigartige Welt voller Möglichkeiten, der steinzeitliche Twist bringt spannende neue Aspekte in das alteingesessene Farming-Sim-Prinzip und könnte potentiell eine Menge Spielspaß mit sich bringen. Angedacht ist der Release des charmanten Abenteuers aktuell für 2022 und soll sowohl auf der Switch, als auch auf den Konsolen PS4, Xbox One und auf dem PC erfolgen.

SUN HAVEN



RELEASE: TBA | Eine mittelalterliche Fantasy-Welt voller Magie und fabelhafter Wesen bietet uns der Hybrid aus Farming-Simulation und RPG mit dem Titel Sun Haven. Entwickler Pixel Sprout Studios stellt uns alles zur Verfügung, was wir brauchen, um ein erfolgreiches Leben als Bauer zu führen und versorgt uns weiterhin mit aufregenden Details wie einer von Monstern bewohnten Stadt oder der Möglichkeit zum Planen von Dates. Kern des Spiels ist die Geschichte um das Schicksal der Stadt Sun Haven, welches wir im Rahmen von Quests und Bosskämpfen mitverfolgen. Es gibt also tatsächlich ein Ende zu erreichen, auch wenn die Inhalte darüber hinausreichen. Als Spieler können wir frei wählen, wie wir uns beschäftigen und auch in welchem Tempo. Wer keine Lust auf die Hauptquest hat, kann diese auch links liegen lassen und sich um seine Kartoffeln kümmern. Andersrum können alle, die möglichst flott zum Ende hinarbeiten möchten, Teile überspringen. Eingeschränkte Bewegungsfreiheit und fehlende Dynamik beim Kämpfen sollen in Sun Haven kein störender Faktor sein. Ihr könnt entwa springen und auch andere Möglichkeiten wurden eingebaut, damit ihr in den Kämpfen wendig seid. Wir wählen außerdem zwischen Nah- und Fernkampfwaffen und setzen eine Reihe magischer Attacken ein. Das System erinnert durchaus an Rune Factory! Die Retro-Pixelgrafik macht optisch einiges her, auch wenn die riesigen Köpfe und Anime-Augen der Charaktere irgendwie unpassend wirken. Umso epischer ist dafür der Sonnendrache Elios gestaltet. Withergate City, die Monsterstadt, sieht ebenfalls extrem lebhaft und interessant aus. Neben ihr wird es übrigens auch ein Elfenreich zu besuchen geben. Sun Haven ist zwar bislang nur für den PC (wo es am 28. Mai bereits erscheint) und die restlichen Konsolen angekündigt, eine spätere Umsetzung für Nintendo Switch halten wir jedoch für recht wahrscheinlich.

KITARIA FABLES

RELEASE: 2021 | Action, Abenteuer und Ackerbau: All das will Kitaria Fables bieten. Allem Anschein nach orientiert es sich dabei an den klassische Formeln von Action-RPGs und packt die Farming-Simulation mit diversen Crafting-Elementen noch obendrauf. In einem Echtzeit-Kampfsystem schnetzeln wir Monster mit verschiedenen Waffen und Fähigkeiten, stellen ansonsten Gegenstände wie Rüstungen her und vergnügen uns bei der Rübensaat und -Ernte. Das erinnert stark daran, was Rune Factory schon seit einer Weile vormacht. Womit sticht Kitaria Fables also heraus? Das wird sich noch zeigen, aber zurzeit scheinen es vor allem das Setting und der Look zu sein. Die Geschichte im Abenteuer dreht sich um das einst friedliche Dorf Paw Village. Dem droht Gefahr, denn die Wildtiere der Umgebung werden zunehmend aggressiver und niemand fühlt sich mehr sicher. Wir werden mit der Lösung dieses Problems beauftragt und sollen herausfinden, wie es überhaupt dazu kam, während wir gleichzeitig die Dorfbewohner schützen. Wie der Name Paw Village vermuten lässt, sind unsere Mitbürger flauschige Tiere wie Bären oder Hasen. Wir selbst schlüpfen in die Rolle einer Katze. Wer das Glück in der Liebe sucht, wird bei Kitaria Fables nicht fündig werden. Auch auf ausbaubare Freundschaften gibt es (bislang) keinerlei Hinweise. Eigentlich schade, aber ob wir es wirklich vermissen, sollte das Spiel ansonsten ein rundes Paket an spaßigen Features abliefern? Publisher PQube Limited möchte Kitaria Fables noch dieses Jahr zu uns auf PC und Konsolen bringen. Das Zusammenspielen wird einem leicht gemacht: Ein lokaler Koop-Modus soll zu Release enthalten sein.

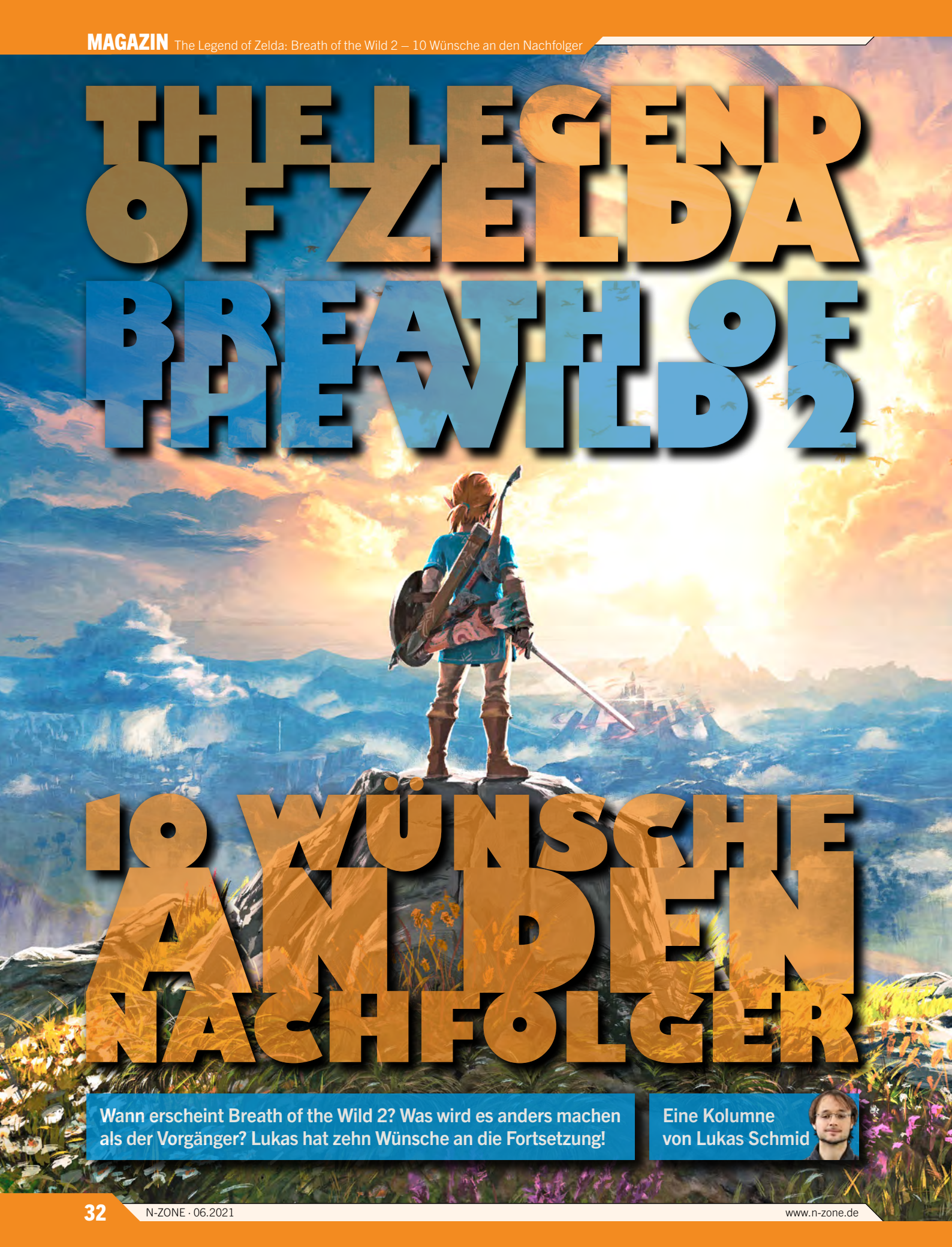
EVERAFTER FALLS

RELEASE: 2022 | Wenn unser Leben nur Teil einer Simulation ist, was passiert dann, sobald diese Simulation endet? Wir landen in Everafter Falls, und zwar ohne Erinnerung an unser früheres Leben! Zumindest nach der Prämisse des Spiels Everafter Falls von Entwickler und Publisher SquareHusky. In dieser skurrilen Farming-Simulation begegnen wir einer Fülle bekannter Spielmechaniken unter dem Mantel des ungewöhnlichen Settings. Wir sind der einzige Mensch in dieser Welt, der Rest der Bevölkerung besteht hauptsächlich aus Tieren. In ihrer Gesellschaft gründen wir eine Farm und kümmern uns mit Hilfe unseres Haustiers sowie von Drohnen und Feen um die Felder. Weitere Features wie Angeln, Crafting und ein Dungeon mit mehreren Ebenen unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade erwarten uns. Ausrüstbare Items erleichtern uns dabei das Leben, in dem sie unsere Statuswerte aufbessern. Upgrades in anderen Bereichen erreichen wir durch das Abschließen von Quests oder besondere Events. Hier erhalten wir Karten, die wir genüsslich knuspern können – ja, in diesem Spiel sind Karten essbar –, um Fortschritte freizuschalten. Heirat und Familiengründung werden in diesem Spiel allerdings keine Rolle spielen, darauf ist die Welt von Everafter Falls einfach nicht ausgelegt. Es geht vielmehr darum, sich im Verlauf der Story mit den tierischen Bewohnern anzufreunden. Oder eben die Zeit mit den eigenen Freunden gemeinsam beim Split-Screen-Koop auf der Couch zu verbringen. Spannende Neuerungen verspricht Everafter Falls für das Genre nicht. Ersten Eindrücken nach zu urteilen ist die Welt insgesamt sehr minimalistisch gestaltet. Motivierendes Gameplay und eine interessante Story könnten das Spiel trotzdem zu einer lohnenswerten Erfahrung machen. Spielen könnt ihr Everafter Falls 2022 definitiv auf Steam, eine Version für die Nintendo Switch ist ebenfalls im Gespräch. Diese wird aber voraussichtlich noch etwas länger auf sich warten lassen. Von Versionen für andere Konsolen ist noch nichts bekannt.

WITCHERY ACADEMY

RELEASE: TBA | „Yer a farmer, Harry". Zauberkunst und Bauerntum kommen in der Lebenssimulation Witchery Academy zusammen. Als Zauberschüler lernen wir in unterschiedlichen Unterrichtseinheiten, unsere magischen Fähigkeiten zu verbessern. So kümmern wir uns beispielsweise im Botanikkurs um unseren Gemüsegarten und können in anderen Lehrgängen Tränke brauen oder Gegenstände craften. Auch außerhalb der Akademie gibt es einiges zu erledigen, wir gehen zum Beispiel auf die Jagd nach Insekten oder betätigen uns als Angler. Weitere Gebiete werden erkundbar sein, aber nähere Informationen dazu gibt es noch nicht. Immer mit dabei haben wir unseren Spirit Companion, oder vereinfacht gesagt unsere Katze. Mit liebevoller Pflege in Form von Streicheleinheiten und gemeinsamem Spielen stärken wir die Bindung zu unserem Fellfreund. Sehr vage nur berichtet der Entwickler auf der Webseite des Spiels von der Rolle der NPCs. Da wir als Spieler eine Schule besuchen, ist allerdings schon mal nicht von möglicher Heirat oder Familiengründung auszugehen. Momentan tappen wir, was Einzelheiten zu Witchery Academy angeht, ziemlich im Dunkeln. Die Idee eines magisch angehauchten Farming-Abenteuers klingt jedoch wirklich vielversprechend. Für alle, die sowohl Harry-Potter-Fans als auch virtuelle Hobby-Farmer sind, könnten hier lang gehegte Träume in Erfüllung gehen. Die Entwicklung des Spiels befindet sich noch im frühen Stadium. Ein Releasetermin für Witchery Academy steht deshalb bislang noch nicht fest. Entwickler und Publisher Cubenary möchte allerdings, wenn es so weit ist, dass die Spieler selbst ihr Hexenhandwerk unter Beweis stellen können, die Plattformen PC und Nintendo Switch bedienen.

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD 2



10 WÜNSCHE AN DEN NACHFOLGER

Wann erscheint Breath of the Wild 2? Was wird es anders machen als der Vorgänger? Lukas hat zehn Wünsche an die Fortsetzung!

Eine Kolumne von Lukas Schmid

Noch immer wissen wir viel zu wenig über den Nachfolger zu Breath of the Wild. Das lädt natürlich zum Spekulieren und Wünschen ein!

Werden wir in der Fortsetzung Ganondorfs sterbliche Überreste besiegen? Auf jeden Fall wünschen wir uns mehr Story im Spiel.

Ja, wie auch so viele andere wartende Fans des Vorgängers hatte ich auf einen Release im vergangenen Jahr gewettet, doch daraus wurde nichts. Ob wegen der Pandemie, oder weil das Spiel einfach niemals für diesen Zeitraum geplant war, darüber kann man vortrefflich spekulieren. Apropos spekulieren, beziehungsweise Wünsche formulieren: Das will ich in meiner Kolumne tun, denn neue Infos zum Spiel gab es bis heute nicht; außer einem kurzen Update während einer Nintendo Direct, mit der sensationellen Enthüllung: „Kommt irgendwann, Infos vielleicht 2021“. Toll! Dann also stattdessen hier meine zehn Wünsche an The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2, die ganz bestimmt in Erfüllung gehen werden, denn ich bin mir sicher, Nintendo liest mit und macht sich Notizen. Übrigens: Schon vor geraumer Zeit hat Kollege Johannes ein Video mit Wünschen an Breath of the Wild 2 gemacht (ihr findet es, genau mein neues Video auf dem Youtube-Kanal von pcgames.de), aber mit zwei schweren Makeln: ohne meine wertvolle subjektive Sichtweise, außerdem waren es nur fünf statt zehn Punkten. Fünf! Pah, was für eine schwache Zahl. Und falls ihr jetzt sagt „Ich habe die letzten fünf Jahre unter einem Stein gelebt, was ist dieses Zelda: Breath of the Wild?“, nun, dann lege ich euch meinen Test von anno dazumal ans Herz (auch den findet ihr online), in dem ich eine der bis dato höchsten Wertungen meiner Redakteurs-Karriere vergeben habe.

1 Mehr Geschichte

So gut Breath of the Wild ist, in einer Hinsicht fand ich es sehr enttäuschend: Nach den Trailern im Vorfeld, vor allem dem famos inszenierten Story-Trailer, erwartete ich mir eine tiefgründige Erzählung, wie man sie in der Serie bis dato noch nie erlebt hatte. Tja, umso ernüchternder war das Ergebnis, denn de facto verfügt das Spiel über kaum eine Geschichte. In der Zukunft lautet sie „Gehe zu Ganon und triff auf dem Weg ein paar Figuren“, der Großteil wird durch Rückblenden 100 Jahre zuvor erzählt – und war auch nicht sonderlich interessant. Das größte Problem ist aber eben, dass es keinerlei relevante Ereignisse gab. Wenn alles, was erzählt wird, schon lange passiert ist, dann tendiert die Spannung gegen Null. Da muss die Fortsetzung gehörig mehr zu bieten haben, und der erste und bisher einzige Trailer verheißt das zumindest schon mal: Nachdem Link seine Erinnerung wiedererlangt hat und seine Vergangenheit kennt, gilt es nun, die Gegenwart zu erforschen und wahrscheinlich der sterblichen Hülle von Bösewicht Ganondorf den Garaus zu machen. Insofern: Ich bleibe skeptisch, weil ich schon einmal getäuscht wurde, bin aber zuversichtlich.

2 Ein besseres Progressionsgefühl

Dieser Punkt ist schon schwieriger umzusetzen, denn einerseits will ich das Freiheitsgefühl von Breath of the Wild nicht mehr missen, andererseits war diese Freiheit auch ein Problem. Wenn man von Anfang an überall hingehen und alles machen kann, ist es schwer, Akzente und Highlights zu setzen. Kein Areal darf zu anspruchsvoll sein, sollte es irgendjemanden als erstes dorthin verschlagen, nichts darf abseits der Mini-Geschichten, die zu den vier Hauptdungeons führen, inhaltlich aufeinander aufbauen. Das gilt sowohl auf erzählerischer als auch auf spielerischer Ebene. Das hat mich schon bei Zelda: A Link Between Worlds für den Nintendo 3Ds gestört, wo man die Dungeons in (fast) beliebiger Reihenfolge angehen konnte. Guckt man dann aber mal auf Ocarina of Time, Twilight Princess oder A Link to the Past, dann sieht man, dass die Dungeons dort immer komplexer anspruchsvoller werden, je weiter man gelangt. Ich habe keine konkrete Lösung für dieses Problem, hoffe aber, dass Nintendo hier viel Arbeit investiert. Wenn jemand diesen Gordischen Knoten lösen kann, dann der Mario-Konzern.

3 Zerbrechende Waffen nicht aufgeben

Jetzt mache ich mich bei vielen Spielern unbeliebt, aber ich sage: Bitte, Nintendo, hört ja

Zelda und Link im Trailer ließen viele vermuten, der neue Teil könnte über einen Koop-Modus verfügen.

Klar, Hyrule ist ein toller Spielplatz. Wir würden aber gerne eine neue Map in der Fortsetzung sehen!

nicht auf die Nörgler und verbannt nicht die zerbrechenden Waffen aus dem Spiel! Ja, ich verstehe, dass das System manchmal nerven kann, wenngleich das bei mir eigentlich nie der Fall war. Das ganze Konzept Breath of the Wilds baut aber eben darauf auf, dass man ständig improvisieren muss, die Augen nach Waffen offenhalten, auch mal Schwerter, Äxte und Co. nutzen, die einem eigentlich nicht liegen. Ich fand den Flow aus Kämpfen, Wechseln, Suchen, Kämpfen insgesamt extrem befriedigend, und ich würde es sehr schade finden, würde er in Breath of the Wild 2 fehlen. Gerne kann man die Waffen von mir aus etwas robuster machen, obwohl ich schon das nicht notwendig fände, aber bitte nicht mehr als das.

4 Bessere Dungeons

Ja, die vier Hauptdungeons aus Breath of the Wild, beziehungsweise fünf, wenn man den Tempel aus dem DLC mitrechnet, sind schon kreativ. Die riesigen Titanen, deren Inneres man jeweils erforscht und dabei ihre Einzelteile herumbewegen kann, haben einige nette Ideen zu bieten. Allerdings: Sie sind alle sehr kurz, sie sehen sich sehr ähnlich und die Aufgabenstellung darin ist immer dieselbe, nämlich diverse Schalter betätigen. Naja. Erst einmal: Etwas mehr Dungeons dürften es schon gerne sein, und idealerweise auch nicht mehr auf Titanen beschränkt. Die Welt Breath of the Wilds ist so toll gestaltet, ich will riesige, überwucherte Ruinensysteme erforschen und dann dort fast schon versehentlich in einen riesigen Untergrundtempel stolpern! Dabei muss es nicht mal so sein, dass das Prinzip der alten Zeldas 1:1 zurückkehrt, auf Karte, Kompass, kleine und große Schlüssel kann ich schon verzichten. Und hey, immer gerne her mit den bewegbaren Dungeon-Elementen! Aber mehr Anspruch, eigenständige Rätsel und thematisch völlig unterschiedliche Areale dürfen es schon sein. Und bitte, bitte keine Schalterdrückerei mehr ...

5 Richtige Items

Dieser Punkt steht im direkten Zusammenhang mit dem verbesserten Progressionsgefühl, den zerbrechlichen Waffen und den veränderten Dungeons. Denn ich will, dass klassische Items wieder zurückkehren. Unbedingt sollen Kampfwaffen weiterhin zerbrechen, aber Enterhaken, Eisenstiefel, Grabehandschuhe und Co. würde ich zu gerne wieder sehen; Dinge, die eben dabei mithelfen, Dungeons und das Erforschen der Welt über die spaßigen, aber nicht gleichwertigen Modul-Fähigkeiten aus Breath of the Wild hinweg noch unterhaltsamer zu gestalten. Da wäre es aber auch fast unumgänglich, dass man diese nach und nach freischaltet, sonst hat man ja wieder das Problem, dass es statt Progressionsgefühl und Lernkurve einen gleichbleibenden Anspruchslevel gibt. Wie erwähnt: Die Lösung für diesen Widerspruch habe ich auch noch nicht gefunden. Außerdem möchte ich eines klarstellen – ja, ich wünsche mir, wie man merkt, viele Elemente aus älteren Zeldas zurück, aber eben keineswegs, dass Breath of the Wild 2 das verliert, was den Erstling so besonders gemacht hat. Ich möchte, dass alte Qualitäten mit den neu gewonnen vermengt werden, und das Ergebnis könnte wirklich einzigartig sein.

6 Eine neue, belebtere Spielwelt

Am allerliebsten wäre mir für das nächste Zelda eine völlig neue Map. Hyrule ist toll, aber das, was das Erkunden so besonders macht, ist eben, dass man sie nach und nach kennenlernt und auf jeden virtuellen Meter etwas Neues entdeckt, was man erforschen will. Sollte es Link also in ein neues Land verschlagen - gerne! Gut leben könnte ich aber auch mit der alten Map, die durch neue Gebiete ergänzt wird. Gemunkelt wird von einem riesigen Höhlensystem, dem ersten Trailer nach könnte das schon stimmen. Das finde ich zwar nicht ganz so reizvoll wie eine frische Oberwelt, aber hey, ich will mich nicht beschwe-

Zerbrechende Waffen waren für viele Spieler ein Ärgernis, Lukas aber findet, diese Mechanik sollte in der Fortsetzung keinesfalls verworfen werden.

In Sachen Story blieb Breath of the Wild für einige Spieler hinter den Erwartungen zurück. In der Fortsetzung könnte man hier verstärkt den Fokus setzen.

Ein besiedeltes Hyrule, das langsam wieder aufgebaut wird, wäre ein tolles Gegenstück zum doch recht wilden und weiten Hyrule aus Breath of the Wild.

Die Schreine können gerne im Prinzip so bleiben, wie sie in Breath of the Wild waren, es sollte aber auch richtige Dungeons im Spiel geben.

ren. Sollte es alleine bei Hyrule bleiben, so sehe ich als einzige Möglichkeit, die Welt für Kenner des Vorgängers interessant zu machen, eine drastische Überarbeitung. Lasst ein paar Jahre vergehen, lasst die Bewohner Hyrules nach dem Verschwinden Ganons Städte wiedererrichten, Landmassive umgestalten, kurz, lasst keinen Stein auf dem anderen. Und macht die Welt lebendiger. Die ausgestorbene Atmosphäre Breath of the Wilds ist stimmig und nicht störend, weil durch den Zustand der Welt erklärbar. Jetzt wünsche ich mir aber eine überlaufene Hyrule-Stadt, massig Siedlungen, viel mehr Reisende als zuvor.

7 Eine verbesserte Map

Das ist nur eine Kleinigkeit, für mich aber trotzdem ein wichtiger Faktor: Die Übersichtskarte muss viel besser werden! Außer Zoomen kann man in Breath of the Wild quasi nichts machen, keine Icons ein- oder ausblenden, keine Dinge sinnvoll hervorheben, kurz, sie ist in vielen Aspekten ziemlich unbrauchbar. Und es nervt ungemein, dass gewisse Einblendungen nur zu sehen sind, wenn man ganz, ganz nahe heranzoomt. Also: nachbessern! Das sollte nicht zu schwer sein und hätte ich mir eigentlich als Patch schon beim Vorgänger erwartet.

8 Mehr und bessere Bosse

Die vier Ganon-Abspaltungen in den vier Titanen in Breath of the Wild sind als Bosse ... nett. Wie auch an anderen Stellen des Spiels liegt das Problem wieder an der großen Ähnlichkeit. Klar, sie erfordern verschiedene Strategien. Dafür sehen sie aber alle extrem gleich aus, anders als in früheren Zeldas, wo das Aufeinandertreffen mit den Dungeon-Obermotzen auch deswegen immer ein Highlight war, weil man nicht wusste, was einen erwartet. Und: Mehr müssen es sein! Schön, dass man in der Welt noch auf andere Fieslinge wie Hinoxe, Leunen und Talose trifft, die wiederholen sich aber eben auch recht rasch. Aber das geht ja gut zusammen mit meinem Wunsch nach eigenständigeren Dungeons, und da Ganon besiegt ist, sollte er ja nicht mehr Abspaltungen ausschicken wie die Post Briefe (apropos, der Briefträger sollte auch wieder zurückkehren! – aber ich schweife ab). Im Dschungel gibt's also ein pflanzenbasiertes Monster, am Vulkan eine Feuerbestie und im Wolkenpalast einen riesigen Flugrochen. Na schaut mal, mehr, als dass alle meine Wünsche erfüllt werden, braucht es gar nicht, damit ich glücklich bin!

9 Schreine mit Wiedererkennungswert

Anders als bei den Dungeons finde ich es bei den Schreinen gut, dass sie in beliebiger Reihenfolge absolviert werden können. Sie leben davon, dass man einfach über sie stolpert und sie dann auch auf jeden Fall absolvieren kann. Was ich nicht gut finde: das ultralahme Design dieser Mini-Tempel. Alle haben sie diesen technischen, hellen, leicht übernatürlichen Look, was einmal nett ist, dann aber extrem schnell langweilt. Anders als bei den Dungeons finde ich nicht mal, dass hier im Vergleich zu Breath of the Wild spielerisch viel verändert werden muss, die Mini-Knobeleien funktionieren schon jetzt prima; nun gut, ein paar Kampf-Schreine weniger wären nicht schlecht. Aber unterschiedlich aussehen sollen sie halt. Ich erwarte mir ja nicht mal für jeden Schrein (derer gibt es im Vorgänger ja satte 120 Stück) ein eigenes Design, aber wenigstens verschiedene Paletten. Feuer, Wald, Horror, Wolken, Wüste, Wasser und noch eine Handvoll mehr, und schon fühlt es sich ganz anders an, sobald man zu den Puzzleräumen hinabsteigt. Oh, eine Sache noch: Bitte keine Schreine mit Bewegungssteuerung mehr. Die waren fast allesamt nervig.

10 Bitte kein Koop-Modus

Zum Schluss mache ich mich ein weiteres Mal unbeliebt: Bitte, ich will keinen Koop-Modus sehen. Ich weiß, viele Fans wünschen sich das, dass also ein Spieler Link steuert und der andere Zelda. Zelda als alternative Spielfigur fände ich auch gut, aber eben eingebettet in eine reine Singleplayer-Erfahrung. Es gibt so, so viele Koop-Spiele, warum soll man einem Abenteuer, welches davon lebt, dass man alleine die große, weite Welt erobert, da auf Teufel komm raus auch noch einen drüberstülpen? Zelda als NPC-Begleiterin, die einem bei Rätseln hilft, das ist eine klasse Idee, aber sobald diese Idee mit Koop im Hinterkopf entwickelt wird, kann man sich schon mal sicher sein, dass die Einzelspielererfahrung darunter leiden wird, weil sie dann der Kompromiss ist und nicht der Fokus. Liegt das daran, dass ich ein alter, mürrischer Eigenbrötler bin? Auch! Aber ich habe auch recht. So.

Hat euch ein Punkt gefehlt? Seht ihr etwas völlig anders als ich? Und findet ihr, dass ich meinen Job aufgeben sollte, weil ich die zerbrechenden Waffen aus Breath of the Wild gut finde? Schreibt uns!

In Teil zwei sollten mehr klassische Zelda-Bosse ihren Auftritt bekommen. Die Titanen waren sich in Breath of the Wild zu ähnlich!

PAULA | Social Media
Event-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

WILLI | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

SASCHA | play^5,
PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

Die deutsche Übersetzung der Texte hat uns bislang überzeugt. Durch den Gebrauch von Umgangssprache wirken die Dialoge lebendig.

SHIN MEGAMI TENSEI 3 NOCTURNE HD REMASTER

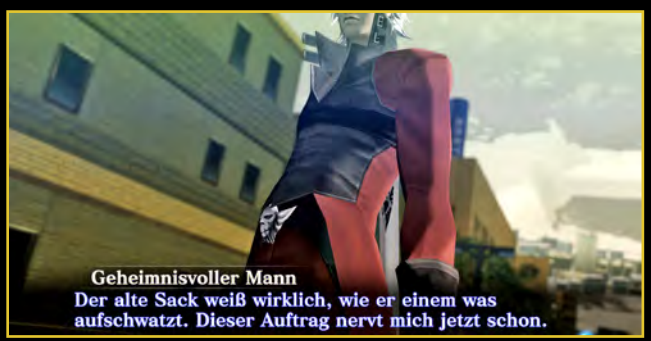
Wir haben das Remaster des PS2-Titels mehrere Stunden gespielt – was euch im Japano-RPG auf der Switch erwartet, erfahrt ihr in unserem Vorschaubericht!

Mit Shin Megami Tensei 3 Nocturne HD Remaster bringt Publisher und Entwickler Atlus einen JRPG-Klassiker von der Playstation 2 auf die aktuellen Heimkonsolen und den PC. Wie in Persona 5, das übrigens im gleichen Universum spielt, finden wir uns in Tokio wieder. Jedoch wird schnell klar, dass sich hier in naher Zukunft einiges ändern wird, denn das Spiel läutet unkonventionell schon gleich zu Beginn das Ende der Welt ein. Wie sich unser Held im neuen Tokio schlägt und ob das Remaster von SMT 3 heutigen Standards gerecht wird, erfahrt ihr in unserer Preview!

Der Anfang vom Ende

Kommen wir also zurück zum Weltuntergang: Eigentlich wollten wir nur unsere Lehrerin Frau Takao im Krankenhaus besuchen, schnell bekommen wir aber Wind von einem Gerücht, das besagt, Dämonen seien bei einem Protest gesichtet worden und hätten Menschen getötet. Doch nicht nur dieser Umstand sorgt für Beunruhigung, denn das besagte Krankenhaus, in das wir uns begeben, scheint bis auf unsere Mitschülerin Chiaki Tachibana komplett menschenleer zu sein. Trotzdem wagen wir die Wanderung durch die monotonen, verlassenen Korridore des Krankenhauses, um besagte Lehrerin zu finden. Wir, das ist der Hauptcharakter des Spiels, ein junger Mann, dessen Namen wir bestimmen, dessen Aussehen jedoch nicht.

Letztendlich finden wir die nette Dame, nur um zu erfahren, dass sie nun die „Empfängnis“ einleiten wird. Eine Cutscene und viele Fragezeichen später finden wir uns in einem völlig zerstörten Tokio wieder. Obendrein werden wir von einem Kind und einer Frau in einen Dämonen verwandelt, damit wir in dieser neuen, postapokalyptischen Welt überleben können. Zwar ähneln einige der Schauplätze ihrem Zustand von vor der Katastrophe, das meiste Drumherum gleicht allerdings eher einer Ruine als einer Stadt. Ganz alleine sind wir trotzdem nicht, denn wir können mit Geistern kommunizieren! Manchmal geben uns die toten Seelen sowie freundliche Dämonen interessante Einblicke in die Welt oder bescheren uns Items, andere Male lesen wir witzige Dialoge, aber manchmal werden wir aus den Vorträgen der Geister auch einfach nicht schlau. Rasch fällt ein Relikt aus alten Spieletagen auf: Um die Räume zu betreten, müssen wir stets kurz einen Ladebildschirm abwarten.



Im Maniax-DLC für SMT 3 treffen wir auf Dante aus Devil May Cry 2. In der Deluxe-Edition des Spiels sind das Zusatzpaket sowie weitere Boni enthalten.

Zwar können wir viele Dämonen für uns gewinnen, andere haben jedoch gar keinen Bock auf uns! Das Aussehen der Monster kommt Persona-Fans bekannt vor.

Kurz gesagt: Persona

Die Kämpfe in Shin Megami Tensei hingegen spielen sich fast identisch ab wie in Persona 5, nämlich rundenbasiert. Auch hier gibt es die Mechanik, dass wir einen weiteren Zug spendiert bekommen, wenn wir die Schwäche des Gegners ausnutzen. Dies wird, wie anscheinend vieles, kaum vom Spiel erklärt – aber jetzt wisst ihr ja Bescheid. Das besondere Merkmal des Universums, des Spiels und des Kampfsystems sind jedoch die Dämonen. Diese können wir während einer Auseinandersetzung anheuern, indem wir einfach mit ihnen reden. Die einen wollen Geld, die anderen Items und manche möchten nur, dass man ihnen eine sympathische Antwort gibt.

Einmal angeheuert, stehen sie uns mit voller Kraft zur Seite. Sie unterstützen nicht nur unseren Protagonisten, sie sind zudem fester Bestandteil unseres Teams. Da wir, Genre-untypisch, keine festen Mitglieder an unserer Seite haben, wird uns viel Spielraum bei der Gestaltung des Teams geboten. Wir basteln die Truppe aus den Dämonen zusammen, mit der wir so gut wie möglich gegen jegliche Art von Gegner gewappnet sind. Doch nicht genug der Dämonen: Wir können unsere dunklen Begleiter sogar fusionieren, um aus ihnen neue Kreaturen zu erschaffen. Dies sorgt für immense Motivation: Wir versuchen natürlich, alle Gegner zu fangen, um durch deren Kombination potenziell noch stärkere Partner zu erhalten.

Wie zuvor erwähnt sind wir außerdem selbst ein Dämon. Zwar können wir (leider) nicht mit anderen Monstern fusionieren, stattdessen aber eine dunkle Kraft namens Magatama absorbieren. Sie verleiht uns verschiedene Boni auf Attribute wie Stärke, Vitalität oder Glück. Wir müssen also gut überlegen, welche Position unser Held im Kampf bekleiden soll und demzufolge unsere Kraft wählen. Doch hier hören die Anpassungsmöglichkeiten nicht auf, denn bei jedem Aufleveln haben wir die Möglichkeit, einen Skill-Punkt selbst zu verteilen. Bevor wir also in ein Attribut investieren, müssen wir abwägen, wie wir uns spezialisieren wollen, den einzigen festen Bestandteil der Gruppe.

Ähnlich wie in anderen Rollenspielen mit Monsterbegleitern leveln Gefährten auf und werden so stärker. Fusionieren können wir Kreaturen ebenfalls!

Für wen ist das Remaster?

Shin Megami Tensei 3 Nocturne HD Remaster verspricht in den ersten drei Stunden eine interessante Story rund ums Ende und den Neuanfang der Welt. Was wir bereits jetzt mit Sicherheit sagen können ist, dass das Sammeln und Kombinieren der „Feinde" großen Spaß und ein Gefühl von Befriedigung beschert, und zwar immer dann, wenn wir ein starkes neues Teammitglied für uns gewinnen. Ebenfalls verleihen die Extrarunden, die wir im Kampf mit etwas Planung absahnen, den Auseinandersetzungen eine zwar innerhalb der Serie bekannte, aber immer willkommene taktische Tiefe. Zudem sollte man nicht aus den Augen (oder eher Ohren) verlieren, dass die Serie jedes Mal mit einem fetzigen Soundtrack um die Ecke kommt, der sich sofort ins Trommelfell brennt, so auch bei diesem Teil.

Auf der anderen Seite merkt man dem Titel sein Alter auch im Remaster an. Die Texturen wurden überarbeitet, dennoch sehen die Umgebung zumindest im Anfangsbereich recht eintönig aus. Dazu werden Kämpfe nur durch Zufallsbegegnungen initiiert, bei den meisten modernen japanischen Rollenspielen sind Feinde heutzutage zu sehen und wir können uns aussuchen, ob wir sie angreifen oder nicht. Auch die Animationen sind dem ersten Anschein nach sehr simpel gehalten. Kurz gesagt: Es handelt sich eben um ein Remaster, nicht um ein Remake.

Fans von Persona und JRPG-Liebhaber, die Shin Megami Tensei 3 auf der Playstation 2 nie gespielt haben, sollten sich den 25. Mai 2021 im Kalender markieren, denn dann beginnt auf Nintendo Switch, PS4 und dem PC die Apokalypse in der Remaster-Fassung. Ein Budget-Titel ist die überarbeitete Version des Rollenspiels allerdings nicht, knapp 50 Euro schlägt die normale, knapp 70 Euro die Deluxe Edition auf Konsole zu Buche. Ebenfalls in absehbarer Zeit dürft ihr auch auf die Fortsetzung Shin Megami Tensei 5 freuen. **Yannik Cunha**

Von Anfang an hat SMT 3 eine bedrohliche, düstere Atmosphäre – wir müssen herausfinden, was hier vor sich geht.

MEINUNG
Yannik Cunha

Die Einrichtung ist schön, die Fassade aber schon etwas älter.

Shin Megami Tensei 3 Nocturne HD Remaster hat mich in den ersten drei Stunden überzeugt. Bisher habe ich aus dem Universum lediglich Persona 5 gespielt, das mich mit seinem Stil, Gameplay, Soundtrack und der Story überzeugte. Shin Megami Tensei bietet die gleichen Dinge in ähnlicher Ausführung, nur ohne den überdrehten Stil und mit größerem Fokus auf Dämonen. Außerdem sind viele Charaktere unglaublich witzig geschrieben, was auch mit der tollen deutschen Übersetzung zu tun hat. Zugegeben: Die steifen, alten Animationen und die tristen Korridor-Levels könnten ein Störfaktor sein, stehen dem Core-Gameplay meines Erachtens nach jedoch nicht im Weg. Ich könnte es jedoch keinem übel nehmen, würde er das Spiel deshalb lieber nicht zocken wollen, denn man spürt in jeder Faser, dass es sich hier ursprünglich um einen PS2-Titel handelt. Trotzdem werde ich SMT 3 durchspielen, denn die Story und insbesondere das „Sammeln" der Dämonen hat mich bereits gepackt!

INFOS

Termin:	25. Mai 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Atlus

MiiTOPIA

Zweite Chance für Miitopia: Vom 3DS auf die Switch wechselt das amüsante Rollenspiel mit den seit der Wii eingebürgerten Nintendo-Avataren, den sogenannten Miis.

Als Miitopia auf dem 3DS erschien, war dieser in den Abendstunden seines Lebenszyklus angelangt. Die Switch hingegen hatte gerade das Licht der Welt erblickt, war erst zwei Monate alt. Wohl auch aus diesem Grund kam das außergewöhnliche Rollenspiel Miitopia nicht so recht zu der Bekanntheit, die es verdient hätte, aber Nintendo gönnt dem Titel kurzerhand eine zweite Chance, dieses Mal auf der Nintendo Switch und mit neuen Inhalten im Vergleich zum Abenteuer aus dem Jahre 2017. Natürlich immer noch die Stars im Spiel sind die Miis, also die selbstgebauten Avatare, die einst auf der Wii den Einzug in den Nintendo-Kosmos hielten. Zunächst dienten sie als einfache, personalisierte Spielfiguren in Wii Sports und Co., aber später in Tomodachi Life, einer Simulation auf dem 3DS, entwickelten sie ein beachtliches Eigenleben. Miitopia setzt diesen Trend zu mehr Miis mit Agenda fort und wählt als Fundament, auf dem all das fußt, das gute alte Rollenspiel-Genre.

Das Gesicht verlieren

Miitopia ist in Aufruhr, denn der böse und finstere Lord hat den Einwohnern des Fantasy-Reichs ihre Gesichter geraubt. Was für ein Schuft! Zur Rettung treten eure Miis an, und wie diese aussehen, bestimmt ihr wie üblich selbst. Das bedeutet, ihr könnt mit virtuellen Ebenbildern eurer Familie oder Freunden spielen, oder auch eine Party mit euren Lieblings-Stars ins Leben rufen. Genau dieser Clou macht Miitopia so amüsant, bei unserem Test 2017 auf dem 3DS etwa übernahm die Mii-Version von Johannes den Part des Prinzen, das Pixelebenbild des ehemaligen Redaktionsleiters Wolfgang schlüpfte in die Rolle des Königs. Da ihr eure Schar an Miis mit selbst festgelegten Ausrufen und Sprüchen personalisieren könnt, gleicht kein Abenteuer in Miitopia dem anderen, es ist immer auch eure ganz persönliche Heldenreise. Das Spiel nimmt sich zudem nicht sonderlich ernst, sondern vielmehr einige etablierte Rollenspielklischees auf die Schippe und kreiert so immer

Je nach Klasse (davon gibt es mehr als 12 zum Freischalten) greifen die Miis in der Party mit unterschiedlichen Attacken an. Die Rundenkämpfe sind recht simpel.

Was für eine Schönheit! Wer die Rolle der zauberhaften Prinzessin bekleidet, habt natürlich ihr in der Hand. Und ja, das kann auch ein männliches Mii sein.

wieder erheiternde und absurde Szenarios. Zumal ihr auch in der Hand habt, wie es um die Persönlichkeiten der Miis bestellt ist, euren sturen besten Freund könnt ihr also auch im Spiel zu einem dickköpfigen Charakter machen – und müsst dann vielleicht feststellen, dass er gerade keine Lust auf einen Kampf hat und einfach den Dienst verweigert! Auch die Interaktionen zwischen Miis sind immer wieder einen Lacher wert, es entstehen innige Freundschaften, oder ein Duo rasselt dauernd aneinander. Neben den typischen RPG-Rollen, die eure Miis bekleiden wie etwa Magier oder Dieb, gibt es extravagantere Klassen wie den Popstar, der mit Gesang angreift, oder den Koch, der mit einer Bratpfanne bewaffnet ist. Genauso schräg die Gegnerhorde, allesamt Schergen des finsteren Lord: Nasen auf zwei Beinen, Hamburger, Goblins, und vieles mehr.

Was ist ein Held ohne Pferd?

Auf der Switch wächst die Heldenriege von Miitopia um einen Vierbeiner an, denn ihr könnt nun auch über ein Pferd verfügen – das ihr selbstverständlich ebenfalls an den eigenen Geschmack anpassen könnt. Vom nachtschwarzen Ross mit Irokesenfrisur bis zum magischen rosa Hufträger ist alles denkbar. Wir gehen davon aus, dass es außerdem weitere Optionen bei der Charaktererstellung und -Verschönerung geben wird, die es auf dem 3DS noch nicht gab, und durch das Einscannen von passenden Amiibo-Figuren bekommt ihr Zugriff auf weitere Gestaltungsoptionen.

Und was macht man sonst so in Miitopia, wenn man nicht die teils aberwitzigen Interaktionen zwischen den Charakteren erlebt? Man widmet sich relativ klassischer Rollenspielkost, jedenfalls, was das Gameplay betrifft, denn dass der Titel stark auf Komik setzt, ist offensichtlich. Mit einer Party aus maximal vier ausgesuchten Helden streift ihr durch die Lande von Miitopia, um Monster zu besiegen, aufzuleveln und schließlich dem fiesen Obermotz das Handwerk zu legen, damit die Bewohner des Reichs endlich ihre Gesichter zurückbekommen. Ein extrem komplexes RPG-Erlebnis solltet ihr euch nicht erwarten, dafür ist Miitopia aber zugänglich und somit auch für jüngere Spieler oder Familienabende geeignet. Obendrein gibt es Minispiele (ob weitere zu denen der 3DS-Urfassung hinzukommen, ist noch nicht bekannt) und die Möglichkeit, Mitstreiter und Held mit diversen Waffen und Kleidungsstücken besser an die Herausforderungen anzupassen. Der Pflege der Beziehungen innerhalb der Charaktere in eurer Party widmet ihr euch in den Gasthäusern; stellt Gruppen zusammen und schaut euch an, wie sich das Verhältnis der Figuren untereinander entwickelt! Präsentiert wird das ganze in einer einfachen Optik, klar, schließlich stammt das Spiel von einer Handheld-Konsole und wurde nicht neu programmiert. Dass ihr hier keine High-End-Grafik präsentiert bekommt, macht die Freude an der Einbindung von Freunden und Familie aber durchaus wett. Je nachdem, wann ihr diese Zeilen lest, ist Miitopia eventuell schon verfügbar. Wenn nicht: Probiert die kostenlose Demo im eShop aus!

Katharina Pache

Die Switch-Version hat ein Pferd als Neuerung im Gepäck. Wie das Reittier im Spiel aussieht, habt natürlich ihr in der Hand, es gibt eine Menge Optionen.

Zwischen Kämpfen und besonderen Momenten wie dem Auffinden von Schätzen unterhalten sich die Miis miteinander. Das ist durchaus amüsant!

Zum Wohl! In den Gasthäusern feiert die Bande den erfolgreichen Verlauf des Abenteuers.

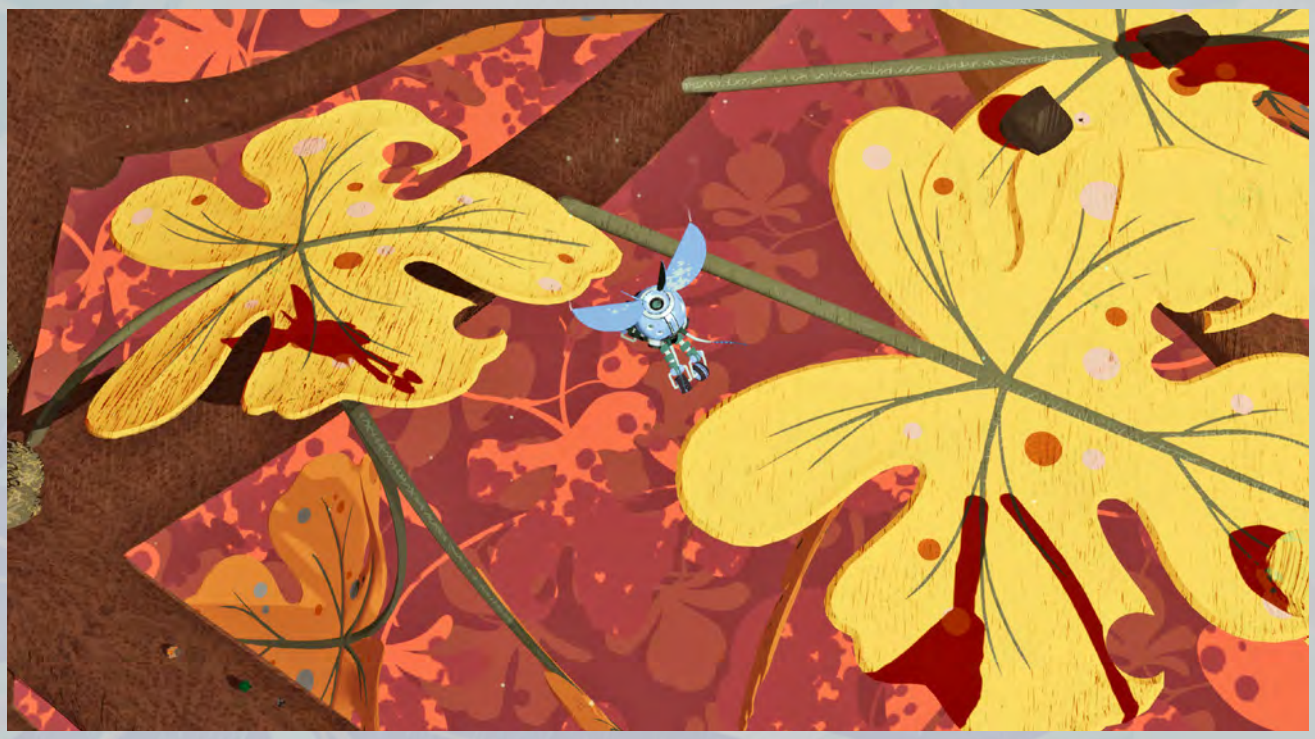
MEINUNG
Katharina Pache

Endlich Prinzessin Lukas retten – ich freue mich auf mein persönliches RPG!

2017 hat Lukas die 3DS-Ausgabe getestet, ich spiele mit dem Gedanken, nun das gleiche bei der Nintendo-Switch-Fassung zu übernehmen. Denn dann habe ich in der Hand, wer in der Redaktion welche Rolle spielt! Leider liegt der Release-Termin von Miitopia für diese Ausgabe der N-ZONE sehr ungünstig; das Heft erscheint kurz vor dem Erscheinungstermin des Spiels, eine Testfassung stand aber noch nicht bereit. Ich finde aber, dass Miitopia den Platz im Heft trotzdem verdient hat, denn ich erinnere mich noch gut an den Spaß, den Lukas und ich mit der 3DS-Fassung hatten. In der folgenden Ausgabe jedenfalls findet ihr den Test und die genaue Auflistung der Unterschiede zwischen der alten und der neuen Version des Abenteuers. Einerseits sind die RPG-Mechaniken und das ganze Gameplay überschaubar und simpel. Das ermöglicht es aber auch Genre-fremden Spielern, Spaß mit der virtuellen Version der eigenen Clique oder Familie zu haben, ganz ohne Frustmomente und Einstiegshürden. Sollte die einzige Neuerung das Pferd sein, wäre ich aber schon ein wenig enttäuscht, schließlich kostet Miitopia auf der Switch zehn Euro mehr (also 50 Euro) als auf dem Nintendo 3DS.

INFOS

Termin:	21. Mai 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo



STONEFLY

Im Rahmen eines Preview-Streams konnten wir uns Stonefly ansehen, das neue Werk der Macher von Creature in the Well. Erwartet uns im Sommer eine neue Indie-Perle?

Käfer in Videospielen sorgen immer wieder für Schlagzeilen. Mal wollen sie in Überlebensgröße die Welt vernichten, mal dienen sie als unappetitliche Nahrung, mal ruinieren sie im realen Leben den hervorragenden Ruf ganzer Entwicklerstudios. Aber wie sieht die Welt der kleinen Krabbelviecher eigentlich aus, wenn man ihnen auf Augenhöhe begegnet und sich im Insekten-Mech in ihr Territorium einschleicht? In Stonefly, dem neuen Projekt von Flight School Studio, den Machern von Creature in the Well, geht ihr als Kampfroboter-Pilotin in Ameisengröße auf Tuchfühlung mit Alien-Insekten. Wir konnten uns das Indie-Action-Adventure in einem Preview-Stream mit den Entwicklern bereits ansehen!

Warum ist hier jeder so winzig? Über die Charaktere und deren Geschichte in Stonefly haben die Entwickler bisher wenig verraten.

Flüge durch den Forst

An Bord eines Mechs, der aussieht wie ein metallener Pinienzapfen mit Beinen, fliegt die junge Pilotin und Erfinderin Annika Stonefly über massives Geäst und gigantische Blätter, immer auf der Suche nach wertvollen Mineralien. Allerdings ist die Welt nicht wirklich riesig, vielmehr sind Annika und die anderen Charaktere aus (noch) ungeklärten Gründen winzig klein. Die Umgebung wirkt irdisch und vertraut, ihr seid jedoch nicht auf der Erde unterwegs. Und obwohl die Figuren keine Menschen sein sollen, will Stonefly eine durch und durch menschliche Geschichte erzählen: Das Erwachsenwerden und seinen Platz in der Welt zu finden sollen zentrale Erzählmotive des Spiels werden. Annika ist eine schlaue Mechanikerin, die den eingangs

In eurer Basis sprecht ihr mit NPCs und bastelt an eurem Insekten-Mech. Die alte Rostlaube hier könnt ihr schließlich nicht einfach so stehen lassen!

erwähnten Mech ihres Vaters bei einer unerlaubten Spritztour verliert und dann ihr Bücherwissen in der Realität umsetzen muss, um ihn zurückzuholen.

Mit einem zunächst rustikal aussehenden Roboter Marke Eigenbau erkundet Annika die Baumwipfelwelt, die in einzelne, frei erkundbare Zonen aufgeteilt ist. Wegen des unebenen Terrains aus Ästen und Blättern verbringt ihr den Großteil eurer Ausflüge in der Luft, lasst euch von Windströmen tragen und ruft auf Wunsch, wie in den neuen Monster-Hunter-Teilen, einen Glühwürmchen-Schwarm herbei, der euch den Weg weist. Nur zum Abbauen der reichlich vorhandenen Mineraldepots landet ihr auf den sechs Beinen eures insektenähnlichen Gefährts. Die Ressourcen findet ihr in Depots unterschiedlichster Größe, die ihr mit eurem Bergbau-Laser zerstört und mit denen ihr Upgrades für euren Mech bastelt. Dann könnt ihr etwa eure Sprungkraft oder Verteidigung erhöhen und neue Fähigkeiten für Kämpfe freischalten. Spannendes Detail: Annika soll neues Equipment nicht nur durch in der Welt verteilte Baupläne und Einzelteile freischalten, sondern auch von ihrer Umgebung und getroffenen Gegnern zu neuen Kreationen inspiriert werden. Wie das Freischaltsystem genau funktioniert, gaben die Entwickler jedoch noch nicht preis.

Debug-Features

Trefft ihr bei euren Erkundungsflügen in den Baumwipfeln auf unfreundliche Krabbelviecher, kommt ein Kampfsystem zum Einsatz, das die Entwickler als „King of the Hill mit Wind“ beschreiben: Da die Insektenschwärme weniger euch als vielmehr den großzügig verteilten Mineraldepots an den Kragen wollen, ist das Fernhalten der Gegner von den wertvollen Ressourcen eure Kernaufgabe. Stonefly will zudem soweit es geht auf Gewalt verzichten, weswegen ihr Feinde mit diversen Wind-Angriffen eher wegpustet, statt sie zu töten. Dementsprechend leeren sich bei den Käfern auch keine Lebensleisten und im gezeigten Abschnitt lag die erfolgversprechendste Taktik darin, sie direkt vom nächsten Blatt- oder Ast-Rand zu werfen. Mit diversen Gegnertypen, verschiedenen Angriffen und Sandbox-Elementen machte das Spiel bezüglich der Krabbel-Kämpfe einen vielversprechenden Eindruck.

Kleinere Insekten können euch in der Luft wenig anhaben, setzen euch jedoch in großen Schwärmen unter Zeitdruck: Größere Mineralvorkommen sind schwierig zu überwachen, und an allen Ecken und Enden frisst euch das Kleinstgetier die wertvollen

Statt mit dicken Waffen beharkt ihr eure Gegner in Stonefly eher indirekt. Mit Wind-Attacken pustet ihr kleine Käfer von der Bildfläche.

MEINUNG
Stefan Wilhelm

Stonefly hat den Look und die Ideen, um aus der Masse an Indies hervorzustechen.

Als ausgehungerter Mech-Fan sehe ich mir gerne jeden Versuch an, Robotern in Videospielen endlich wieder die ihnen gebührende Aufmerksamkeit zu schenken. Stonefly verzichtet auf klassische Kampfroboter-Action, kombiniert aber ein frisches Setting, eine interessante Prämisse und vor allem einen ungewohnten Grafikstil zu einem durchaus vielversprechenden Mix. Wenn die Entwickler jetzt noch den sympathischen Charakter-Cast und die emotionale Coming-of-Age-Story gut umsetzen, könnte im Sommer ein echter Indie-Geheimtipp anstehen.

INFOS

Termin:	Sommer 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	MWM Interactive
Entwickler:	Flight School Studio

Mit Spezialfähigkeiten wie dieser abschirmenden Wind-Barriere bewahrt ihr wertvolle Gesteinsdepots davor, zu Käferfutter zu werden.

Ressourcen weg. Als Gegenmittel wurde eine Fähigkeit gezeigt, mit der ihr Gegnergruppen zusammenzieht und dann den ganzen Haufen auf einmal Richtung Waldboden pustet. Größere Gegner, etwa ein Hirschkäfer, sind standfester und können nur weggeblasen werden, wenn ihr sie zum Öffnen ihrer Flügel bewegt.

Zu diesem Zweck werft ihr kleine Betäubungsgeschosse ab oder dreht das Rieseninsekt gleich auf den Rücken und zieht es mit einer Art Greifhaken über die Kante. Schnecken hingegen ziehen Schleimspuren über die Arenen, die eurem Mech die Flügel verkleben und euch eine Zeitlang zum schwierigeren Kampf auf dem Boden zwingen. Gegnertypen sollen zudem miteinander interagieren können, besagter Schnecken-Schmodder etwa schränkt auch andere Krabbelviecher ein. Was die Entwickler immer wieder betonten, ohne es jedoch zu zeigen, sind Kämpfe gegen riesige, Alpha Aphid getaufte Bossgegner. Hier soll, ganz im Sinne eines Shadow of the Colossus, der Feind selbst zur Stage werden!

Lo-Fi-Graphics to relax and fight insects to

Der grafische Stil von Stonefly setzt sich aus zwei Inspirationsquellen zusammen. Die Miniaturwelt mit ihren krabbeligen Bewohnern erinnert an Makrofotografie, also hochdetaillierte Nahaufnahmen kleinster Objekte und Lebewesen. Beliebtes Motiv in der Kunst wie auch in diesem Spiel: filigrane Insekten. Der Artstyle hingegen ist von den minimalistischen, abstrakten Werken des Künstlers Charley Harper inspiriert und erinnert in der Praxis etwas an einen Pixar-Film mit gedämpften Farben und Schraffur-Filter. Während ein paar der gezeigten Gebiete in der Demo etwas leblos und farbarm wirkten, boten sich andernorts viele kunstvolle Naturszenarien, mit denen Stonefly tatsächlich ein interaktives Gemälde im Harper-Stil auf den Bildschirm zaubert.

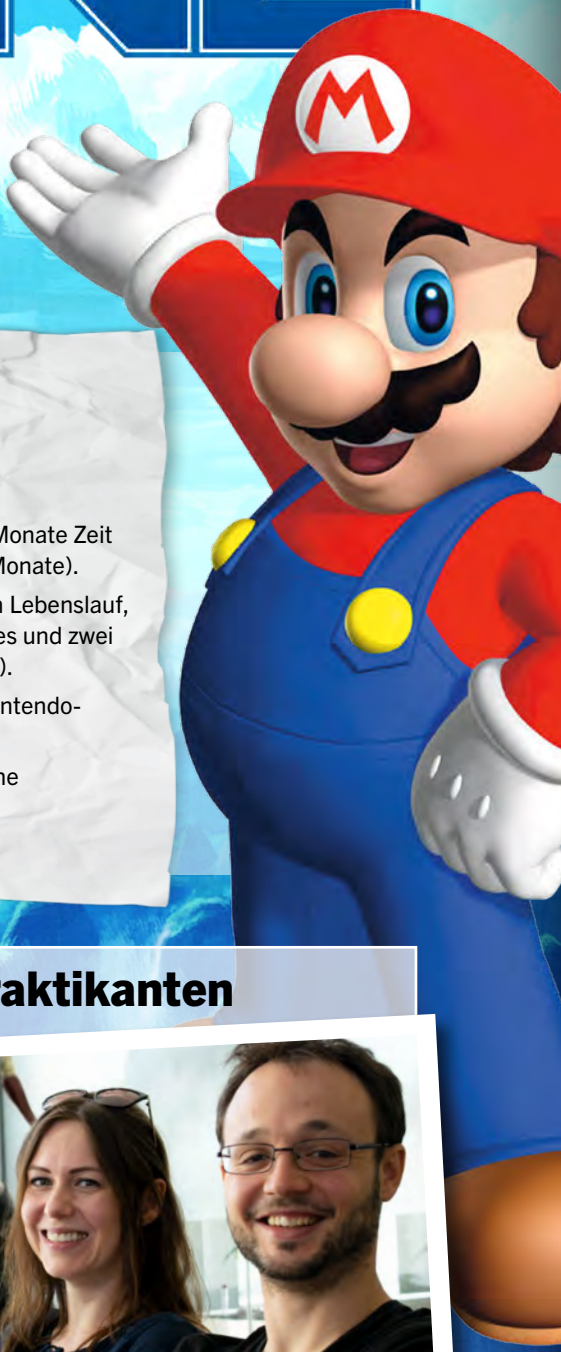
Den gechillten Electro-Soundtrack schließlich steuert der deutsch-chilenische Musiker Natureboy Flako bei, der seinem Namen alle Ehre macht und die Waldumgebung mal mehr, mal weniger präsent untermalt. Ein entspanntes Erlebnis soll Stonefly auch abseits der Musik werden: Fallt ihr zu oft vom Baum oder werdet von zu vielen Käfern gestochen und gebissen, sterbt ihr nicht, sondern wacht einfach im Bett in eurer Basis wieder auf, bis dahin gesammelte Materialien behaltet ihr. Alles nur ein böser Traum! In die Basis könnt ihr aber natürlich auch freiwillig zurückkehren, um etwa Upgrades zu installieren oder mit befreundeten Mech-Piloten zu plaudern. Von dort aus brecht ihr dann zu freien Patrouillen-Einsätzen oder linearen Story-Missionen auf. Welche Pfade die Story genau einschlägt, ob es etwa auch feindliche Piloten gibt oder warum wir als Winzlinge eine so erdähnliche Umgebung erkunden, war in der Preview noch nicht abzusehen. Dass Stonefly ein interessantes Konzept, einen frischen, hübschen Grafikstil und innovatives Gameplay mitbringt, wissen wir aber schon jetzt!

Stefan Wilhelm

Der Mech-Baukasten darf nicht fehlen. Mit Inspiration und Ressourcen, bastelt ihr euch neue Teile, die rein kosmetisch sein können oder eure Fähigkeiten erweitern.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2021 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

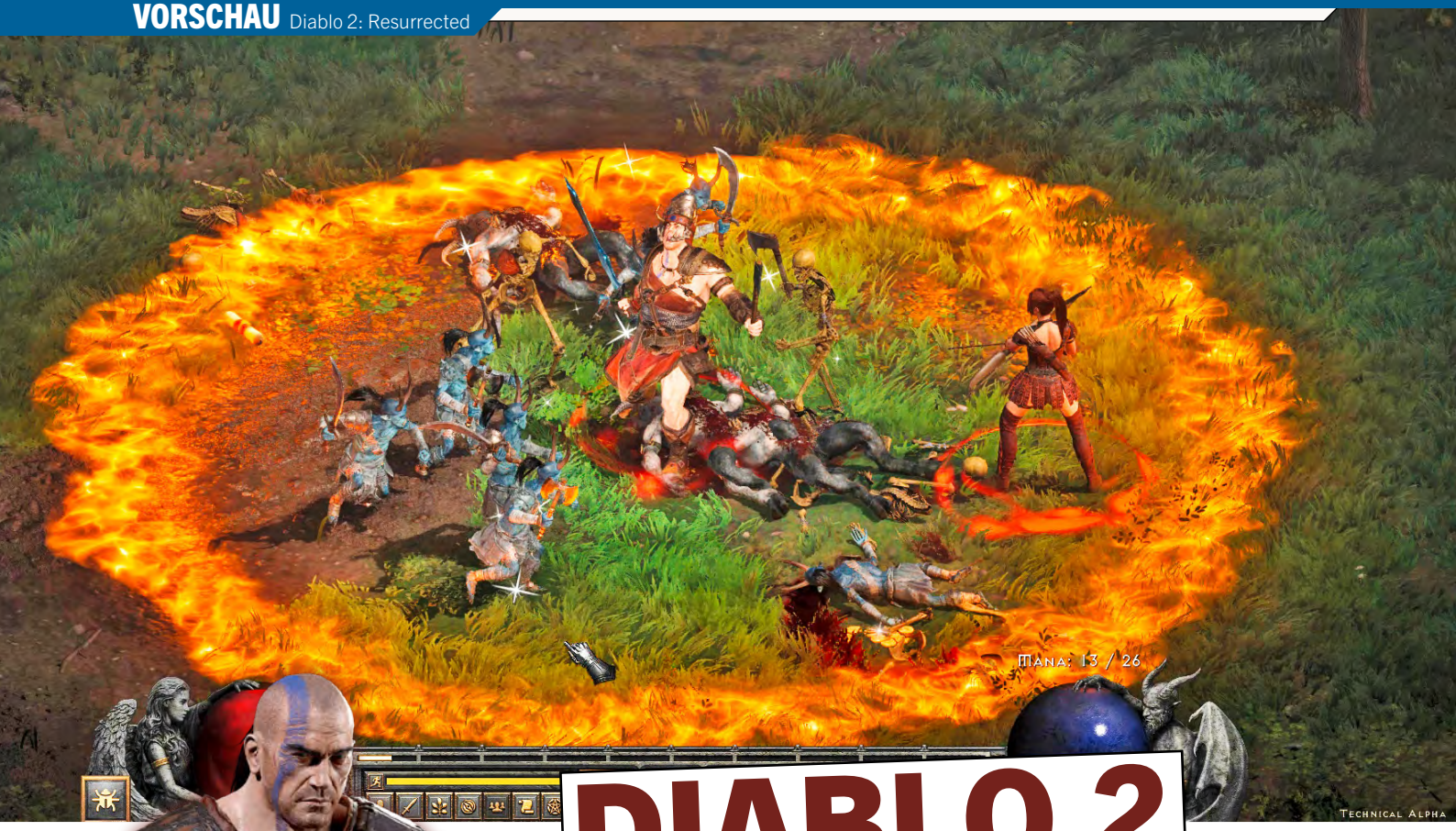
Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth



DIABLO 2 RESURRECTED

Schicke Grafik, sinnvolle Neuerungen und eine überraschend gute Gamepad-Steuerung: Wir haben eine Alpha-Fassung der Neuauflage ausgiebig gespielt.

Barbaren beherrschen verheerende Nahkampfattacken und nutzen Kriegsschreie, um sich zu stärken.

Keine zwei Monate ist die Ankündigung von Diablo 2: Resurrected her, da dürfen wir das aufwendige Remaster auch schon ausprobieren: Auf dem PC wurde ein kleiner Kreis von Spielern eingeladen, an einer technischen Alpha teilzunehmen – da waren wir natürlich mit dabei und haben ausgiebig Probe gespielt (erscheinen wird der Titel auch auf Nintendo Switch). Wichtigste Erkenntnis: Das fast 21 Jahre alte Action-Rollenspiel hat immer noch das Zeug, ganz oben mitzumischen! Denn so beliebt Diablo 3 auch war, so vielversprechend Diablo 4 auch sein mag – es ist vor allem der zweite Teil, der bis heute Kultstatus genießt. Das weiß auch Blizzard, weshalb man für die lang ersehnte Neuauflage keine Experimente wagen will: In Resurrected erwarten uns zwar brandneue 3D-Grafik und ein paar Quality-of-life-Verbesserungen, doch neue Inhalte oder drastische Änderungen will man tunlichst vermeiden. Diablo 2 soll bitteschön Diablo 2 bleiben.

Doch macht es sich Blizzard damit nicht zu einfach? Kann Diablo 2 nach so vielen Jahren immer noch begeistern? Wir wollten es rausfinden und haben uns rund 15 Stunden lang durch die erste Alpha-Testphase gekämpft. Die enthielt nur den Einzelspielermodus, drei Klassen (Zauberin, Barbar und Amazone) und die ersten zwei Kapitel, was für einen guten Ersteindruck aber völlig ausreicht. Diablo 2: Resurrected nutzt eine brandneue 3D-Engine,

unter der rund um die Uhr das Originalspiel mit seiner pixeligen 2D-Grafik mitläuft. Auf Tastendruck wechselt man fließend zwischen alter und neuer Optik hin und her – ein schicker Effekt, der deutlich zeigt, wie viel Liebe zum Detail in die neue Grafik geflossen ist. Und wie gnadenlos veraltet Diablo 2 im Vergleich heute wirkt!

Die frische Grafik fängt den düsteren Stil des Originals hervorragend ein: Die Farbgebung, das Umgebungsdesign, die vielfältigen Monster – das ist Diablo 2, wie man es kennt, nur eben in gestochen scharfer 3D-Optik. Schön sind auch die vielen Ergänzungen, die das Bild abrunden: In Pfützen spiegeln sich beispielsweise die Helden wider, Gras biegt sich beim Darüberlaufen und wenn man Fässer und Krüge zerstört, bleiben Splitter und Scherben zurück, die sich physikalisch halbwegs korrekt verhalten. Feuer sieht dank brandneuer Beleuchtung und hübscher Raucheffekte viel bedrohlicher aus. Und Rüstungsteile sind nun deutlich besser an den Helden erkennbar. Viele dieser Details lassen sich erst dann richtig würdigen, wenn man die neue Zoom-Funktion nutzt und das Geschehen aus der Nähe betrachtet. In einigen Levelabschnitten hat Blizzard sogar neue Umgebungselemente eingebaut, um für mehr Abwechslung zu sorgen: In den eintönigen Höhlen des ersten Aktes gibt es nun beispielsweise verlassene Lager und Zelte zu sehen, wo uns in der alten Grafik nur nackte Wände entgegen lachten. Die PC-Alpha hinterlässt optisch also schon einen erstklassigen Eindruck! Einzig die Zwischensequenzen, die Blizzard laut eigenen Aussagen Bild für Bild neu rendern will, waren noch nicht enthalten – an denen wird nämlich noch gearbeitet.

Ein kleines bisschen Komfort

Das betagte Interface des PC-Originals wurde ein wenig aufpoliert, beispielsweise gibt's nun eine praktische Vergleichsfunktion für Ausrüstung. Gold wird auf Wunsch automatisch aufgesammelt, was dem Spieltempo enorm gut tut. Und Gegenstände darf man nun auch flott per Tastendruck verkaufen oder in die Truhe verschieben. Apropos: Die Beutekiste fällt deutlich größer aus als früher und besitzt endlich ein zusätzliches Fach, auf das alle Charaktere eines Accounts zugreifen können. Packesel-Charaktere sind also nicht mehr nötig. Im Charakterbogen gibt es außerdem ein neues Fenster, das passive Boni übersichtlich auflistet – so etwas ist heutzutage selbstverständlich, war vor 20 Jahren aber noch kein Thema. Die größte Überraschung wartet allerdings, wenn man ein Gamepad anschließt!

Dank neuer Lichteffekte wirken Feuer, Blitze oder das Stadtportal in der neuen 3D-Engine viel stimmungsvoller als im Original.

Die Inventarverwaltung fällt zwar nicht so zackig aus wie mit der Maus, geht aber dank nützlicher Verbesserungen auch mit einem Controller sauber von der Hand.

Die Gamepad-Steuerung ist zwar noch nicht perfekt, spielt sich aber schon jetzt überraschend gut und geschmeidig. Für uns der heimliche Star der Neuauflage!

In der Alpha waren Zauberin, Barbar und Amazone spielbar.

Für die Neuauflage hat Blizzard das originale Diablo 2 in knackscharfer 3D-Grafik nachgebaut. Wer mag, kann aber jederzeit zur alten 2D-Darstellung wechseln.

Hier bekommt man schlagartig ein ganz frisches Spielerlebnis geboten, durch das sich Diablo 2: Resurrected fast schon wie ein Remake anfühlt. Das macht die Gamepad-Steuerung zum heimlichen Star der Neuauflage! Und sie macht Hoffnungen für die Konsolenfassungen, für die Diablo 2 eigentlich ja gar nicht ausgelegt war.

Gamepad schlägt Maus

Die erste wichtige Neuerung ist die analoge Figurensteuerung: Am Controller bewegt man die 3D-Charaktere nun flüssig in alle Richtungen und kann das Tempo mit dem Analogstick sanft bestimmen. Im Originalspiel war die Bewegungsrichtung noch deutlich eingeschränkter, außerdem gab es nur zwei Modi, nämlich laufen oder rennen. Der Effekt ist enorm: Man lenkt seine Helden nicht nur deutlich geschmeidiger, sondern weicht auch leichter feindlichen Geschossen aus. Im Kampf kommt außerdem eine Zielhilfe zum Einsatz, wodurch sich Nahkämpfer beispielsweise sanft zum Gegner hindrehen.

Der zweite Vorteil der Controller-Steuerung betrifft die Talente. Gab es mit Maus und Tastatur nur zwei Fähigkeitenslots, die man umständlich umschalten musste, verfügt Diablo 2: Re-

Dank einer neuen Zoom-Funktion könnt ihr euch die vielen optischen Details und grafischen Verbesserungen nun auch aus der Nähe betrachten.

surrected nun über eine klassische Talentleiste wie in Diablo 3. Ihr könnt dadurch bis zu sechs Fähigkeiten frei auf die Aktionstasten verteilen, bei gedrückter Schultertaaste kommen nochmal sechs weitere Slots hinzu. Dadurch lassen sich sämtliche Skills flotter auslösen und leichter kombinieren als mit Maus und Tastatur. Zusammen mit der flüssigen Charaktersteuerung entsteht hier ein viel moderneres, actionreicheres Spielgefühl, das Diablo 2 hervorragend zu Gesicht steht.

Das Konsoleninventar füllt nun den kompletten Bildschirm, man erkennt also nicht, ob sich gerade leise ein Gegner ranschleicht – hier sollten die Entwickler vielleicht noch eine bessere Lösung finden. Die Inventarverwaltung fällt mit dem Controller zwar etwas langsamer aus als mit der Maus, geht mit etwas Übung aber auch ganz gut von der Hand. Es gibt sogar eine neue Auto-Sortierfunktion, die etwas Ordnung im Rucksack schafft und auch im Handelsbildschirm, Tränkegürtel und der Beutekiste genutzt werden kann.

Altlasten und offene Fragen

Trotz aller Fortschritte ist Diablo 2: Resurrected aber kein von Grund auf neu entworfenes Remake, sondern letztendlich „nur" eine hochwertige Remastered-Version, unter der jederzeit das Originalspiel mitläuft. Dadurch bleiben einige überholte Spielelemente leider erhalten. Zum Beispiel die unnötige Ausdauerleiste, die im Grunde nichts weiter tut, als den Spieler auszubremsen. Oder die Attribute und Runenwörter, die im Spiel praktisch gar nicht erklärt werden und zumindest ein paar Tooltips verdient hätten. Das kleine Inventar, das von Folianten und Zaubern zugemüllt wird. Die vielen unnützen Items, die man nicht rausfiltern kann. Die undurchsichtige Respec-Funktion. Oder der Umstand, dass man seine eigene Leiche jedes Mal aufsammeln muss, wenn man ins Gras beißt.

Ein weiterer Kritikpunkt spielte in der Alpha zwar noch keine Rolle, dürfte im fertigen Spiel aber neue Diskussionen entfachen: Ein vollwertiges Endgame, wie man es aus Path of Exile oder Diablo 3 kennt, gibt es nicht. Diablo 2: Resurrected wird wie das Originalspiel nur drei Schwierigkeitsgrade bieten, die man einfach nacheinander durchspielt, bis man Level 99 erreicht hat. Immerhin wird es aber eine neue Ladder und kürzere Seasons geben, durch die Spieler häufiger den Anreiz haben sollen, sich an die Spitze der Rangliste vorzukämpfen. Neue Inhalte wie frische Items, Quests oder Gegner haben die Entwickler allerdings ausgeschlossen – man bekommt also wirklich nur das, was Diablo 2 und die Erweiterung Lord of Destruction bereits bieten.

In der technischen Alpha war nur der Einzelspielermodus enthalten, wie sich die neuen Battle.net-Features und das Gruppenspiel gestalten, kann man also noch nicht einschätzen. Dabei gäbe es gerade beim Loot eine wichtige Frage zu klären: In Diablo 2 können sich Spieler gegenseitig Beute wegschnappen, in Diablo 3 dagegen werden für jeden Spieler eigene Belohnungen gedroppt. Ob Blizzard hier noch von seinem strengen Kurs abrückt und ein paar Modernisierungen einbaut? Das erfahren wir spätestens im nächsten öffentlichen Test, der sich auf den Mehrspielerpart und die Battle.net-Einbindung konzentrieren soll. Wann dieser zweite Testlauf startet, ist nicht bekannt, einen Termin gibt es noch nicht. Wer daran teilnehmen will, kann sich aber auf der offiziellen Website für einen Zugang bewerben.

Diablo 2: Resurrected erscheint noch in diesem Jahr für PC und sämtliche Konsolen. Alle Versionen unterstützen Cross Progression, ihr könnt euren Spielstand also über das Battle.net auf andere Plattformen übertragen. Ob es aber auch echtes Crossplay geben wird, steht noch nicht fest. Blizzard will sich die Sache nochmal in Ruhe anschauen.

Felix Schütz

Wie in alten Zeiten: Die spielbare Alpha enthielt die ersten beiden Akte. Mit Barbar, Zauberin und Amazone waren außerdem drei der sieben Klassen verfügbar.

Dank der neuen Talentleiste kann man am Gamepad blitzschnell mehrere Talente nacheinander einsetzen und auch miteinander kombinieren. Das stellt einen echten Gewinn für die Action dar!

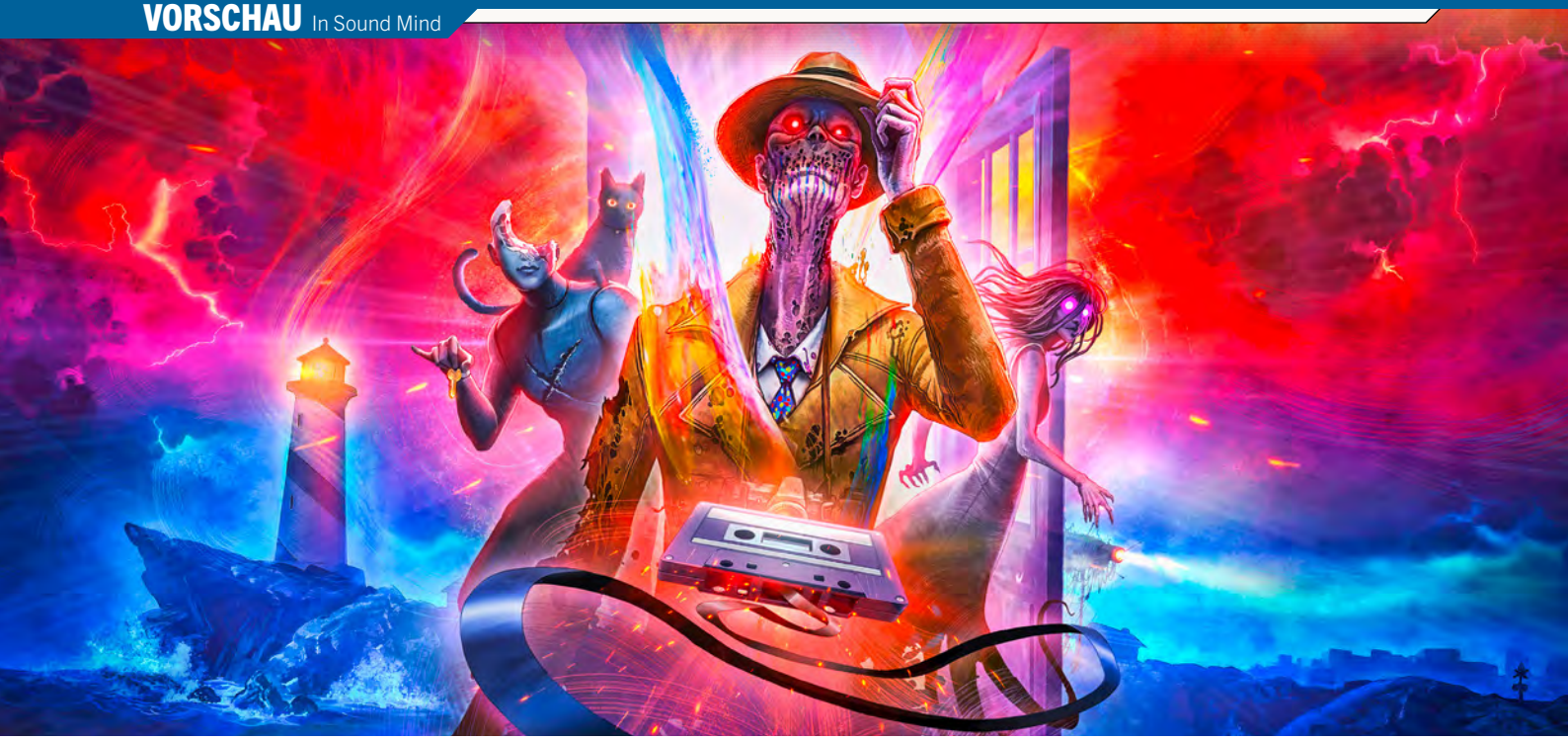
MEINUNG
Felix Schütz

Blizzard ist auf dem richtigen Weg: Diablo 2 war nie besser!

Ich bin erleichtert: Nach dem vergeigten Remaster von Warcraft 3: Reforged (nur PC) lässt Blizzard wieder Sorgfalt walten. Vor allem visuell ziehen die Entwickler sämtliche Register, die neue 3D-Grafik strotzt vor Details, fängt den Stil des Originals wunderbar ein – und wer das alles blöd findet, kann auch mit der alten Optik spielen. Auch die kleinen Verbesserungen wie die größere Beutekiste oder automatisches Goldsammeln sind ein echter Gewinn! Allerdings geht mir Blizzard hier nicht weit genug: Für meinen Geschmack dürfen Spruchrollen für Stadtportale oder die unnötige Ausdauerleiste gerne rausfliegen, dafür hätte ich gerne mehr Komfort bei den Runenwörtern oder zumindest einen Lootfilter. Mein ganz persönliches Highlight ist aber die neue Gamepad-Steuerung: Die analoge Figurenbewegung sorgt für ein ganz frisches Spielgefühl, zusammen mit der neuen Fähigkeitenleiste wird das Erlebnis schneller und actionreicher. Klar, manche Spielelemente wie die langen Laufwege, das Einsammeln der Leiche oder das dünne Endgame kann auch die Neuauflage nicht geradebiegen, hier wären schon tiefe Eingriffe ins Gameplay nötig. Doch für alle, die das Original lieben und es einfach nochmal in schick und auf Konsolen erleben wollen, dürfte Resurrected ein kleines Fest werden.

INFOS

Termin:	2021
Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Entwickler:	Blizzard Entertainment



IN SOUND MIND

Das psychologische Horror-Spiel mit dem Titel In Sound Mind entführt euch in schrecklich verzerrte Welten und spielt mit eurem Verstand – wie, das lest ihr in der Vorschau.

To be in sound mind“: Übersetzt bedeutet das so viel wie „zurechnungsfähig sein“ oder „bei Verstand sein“. Und um den Verstand dreht es sich bei dem psychologischen Horror-Spiel In Sound Mind vom Entwicklerstudio We Create Stuff in vielerlei Hinsicht. In der Rolle des Psychologen Desmond müsst ihr mithilfe von Tonbändern die Geheimnisse eurer Patienten lösen und findet euch dabei schon bald in einer düsteren Parallelwelt wieder, wie wir es schon aus The Medium kennen. Das Spiel soll im Laufe des Jahres für PC und die jüngste Konsolen-Generation erscheinen, wir durften aber schon einen kurzen Blick hinein werfen und verraten euch, was wir in Erfahrung bringen konnten.

Can You Pet the Cat?

In Sound Mind wirft euch ohne Umschweife ins Geschehen. Als Psychologe Desmond erwacht ihr in einem verlassenen Gebäude und müsst erst einmal herausfinden, was eigentlich Sache ist. Aus der Ego-Perspektive erkundet ihr daher verschachtelten Gänge und löst dabei das eine oder andere Rätsel. Es dauert nicht lange und ihr findet eine Taschenlampe, die euch die Navigation in den spärlich beleuchteten Räumen um einiges erleichtert. Bald stolpert ihr auch über eine Pistole, mit der ihr im Laufe des Spiels noch einige gruselige Gestalten von euch fernhalten werdet. Mit den beiden wichtigsten Gegenständen des Spiels ausgerüstet, findet ihr den Weg in euer Büro, wo euer Kassettenspieler verortet ist. Das zunächst unscheinbare Gerät ist das zentrale Element von In Sound Mind. Wenn ihr dort eines der im Spiel verstreuten Tonbänder einlegt, reist ihr in eine mysteriöse, teils surreale Welt, die unmittelbar mit dem jeweiligen Tonband verbunden ist.

Erstmal durchatmen: In eurem Büro seid ihr zum Glück sicher. Oder etwa doch nicht? Denn auch hier gehen merkwürdige Dinge vor sich.

Es werde Licht: Ohne eure Taschenlampe geht vor allem in Alans Tonband gar nichts. Dabei müsst ihr auch ein Auge auf die Batterieanzeige haben.

Das verlassene Gebäude, das euer Büro beherbergt, dient euch als Hub, also als zentraler Dreh- und Angelpunkt. Habt ihr eine der verzerrten Tonband-Welten zu Ende erkundet, kehrt ihr hierher zurück, um die gesammelten Informationen wie in einem Puzzle zusammenzusetzen. Nur wenn ihr die Geschichten der Tonbänder miteinander verbindet, wird sich euch auch das große Ganze enthüllen. Denn zu Beginn eurer Reise tappt ihr diesbezüglich noch komplett im Dunkeln. Im Hub habt ihr zum Glück genug Zeit zum Nachdenken, denn das wenig einladend wirkende Gemäuer ist größtenteils ein sicherer Ort, obwohl sich auch hier mysteriöse Dinge andeuten. Außerdem findet ihr in eurem Büro später auch die knuffige Katze Tonia. Das wichtigste Feature des Spiels hat uns Lead Entwickler Ido großzügigerweise schon verraten: Natürlich könnt ihr Tonia streicheln.

Traumatische Tonbänder

Insgesamt bietet In Sound Mind derzeit vier Tonbänder und damit vier wirre Welten. Jedes der Tonbänder erzählt die Geschichte eines besonderen Patienten und wartet mit verschiedenen Rätseln und Mechaniken auf. Um hinter die Geheimnisse aller Patienten zu kommen, solltet ihr mit offenen Augen und Ohren die gesamte Spielwelt erforschen. Neben teils verschlüsselten und teils aufschlussreichen Schriftstücken gibt es auch eine Reihe an Audioaufnahmen, die euch mehr über das Schicksal der jeweiligen Person verraten.

Die verschiedenen Welten hinter den Tonbändern unterscheiden sich aber nicht nur bezüglich der Umgebung, sondern nutzen auch verschiedene Farbgebungen, um die sonst eher düster gehaltene Spielwelt aufzulockern. Dass In Sound Mind kein Grau-in-Grau-Matschfest wird, darauf deutet ja schon das farbenfrohe Artwork hin.

In einer Demo konnten Spieler bereits das erste Tonband rund um Patientin Virginia erkunden, in dem es nicht nur Mysterien zu entdecken gab, sondern auch verschiedene Gegenstände gesammelt werden konnten. Unter anderem ein Spiegel, der uns auch in der folgenden Welt gute Dienste erweist. Daher sollten wir die Dinge, auf die wir unterwegs stoßen, nicht achtlos liegen lassen, sondern einpacken und stets im Hinterkopf behalten. In einem Vorab-Event hat uns Lead Entwickler Ido nun in die Welt des zweiten Tonbandes geführt. Hier dreht sich alles um den Patienten Alan, der die Dunkelheit gleichermaßen fürchtet, wie faszinierend findet. Im Gegensatz zu den sehr engen und beinahe klaustrophobischen Gängen des verlassenen Supermarkts aus Virginias Tonband, erkundet ihr in der Welt von Alan eine deutlich offenere Umgebung. Ido erklärt, dass das Entwicklerteam zwar eine unheimliche Atmosphäre erschaffen wollte, dabei aber auch das Element der Erforschung nicht zu kurz kommen soll. Neben den Rätsel-Gegenständen könnt ihr daher Nahrungsmittel, Munition oder Batterien für eure Taschenlampe finden. In Sound Mind bringt also auch einige Survival-Horror-Elemente mit. Weil die Welt im Tonband abhängig vom jeweiligen Patienten geformt ist, geht es bei Alan viel um das Spiel aus Licht und Schatten. Schon bald muss Desmond in der düsteren Umgebung deshalb nach dem rettenden Licht suchen. Zwar ist am Horizont ein Leuchtturm zu sehen, der Weg dorthin führt aber über einen unwirtlichen Strand, voller gewaltiger Fischskelette und anderer Schrecken. Alans Ängste spiegeln sich auch in einem besonderen Feind wider: Desmond wird nämlich von einer Kreatur verfolgt, die wie ein bodenloses Loch alles in ihrem Weg verschluckt.

Das unheimliche Ungeziefer lässt sich aber auch zu eurem Vorteil nutzen, beispielsweise um Hindernisse zu beseitigen. Genau wie Alan ist die schattenhafte Kreatur außerdem lichtempfindlich, die Taschenlampe ist also euer bester Freund. Neben den Tonband-exklusiven Gegnern gibt es eine Entität, die das gesamte Spiel über eine Bedrohung darstellt: der gruselige Mann mit Hut, der auch das Cover des Spiels ziert. Was genau es mit dieser schaurigen Gestalt auf sich hat, bleibt aber lange Zeit verborgen.

Der Spiegel aus dem ersten Tonband ist auch hier ein sehr wichtiges Werkzeug, um bei den Rätseln nicht den Kopf zu verlieren.

Das Licht am Ende des Tunnels, oder hier hinter der Tür, scheint eine Rettung zu versprechen. Aber was erwartet euch wirklich dahinter?

So nah und doch so fern: Der Leuchtturm scheint der Schlüssel zur Lösung zu sein. Aber wie sollt ihr ihn nur unbeschadet erreichen?

Jetzt bloß nicht durchdrehen: In Sound Mind gibt sich Mühe, mit bizarren Momenten gehörig zu überraschen.

Um mehr über die Geschichte und Desmonds Patienten zu erfahren, müsst ihr die rätselhaften Tonbänder genau unter die Lupe nehmen.

Tradition und Innovation geben sich die Hand

Obwohl die Entwickler von We Create Stuff beim Gestalten der Spielwelt und den dort verteilten Rätseln eher traditionell arbeiten und sich von großen Marken wie beispielsweise Resident Evil inspirieren lassen, scheuen sie sich nicht, auch ihre eigenen Wege zu gehen. Lead Entwickler Ido betont, dass es das wichtigste Ziel des Studios ist, ein Horror-Spiel zu produzieren, dass Spaß macht. Spieler sollen sich auf bizarre Momente und überraschende Begegnungen gefasst machen. Trotz des traditionellen Ansatzes soll In Sound Mind aber auf einige Features verzichten, die wir aus anderen Horrorspielen kennen. Beispielsweise gibt es keine feste Kameraperspektive, die stets nur so gewählt ist, um langweilige Schockeffekte zu generieren. Stattdessen bewegen wir uns in klassischer Ego-Perspektive durch die mysteriösen Welten. Der vielen von der Videoplattform Youtube bekannte Musiker The Living Tombstone, der in der Vergangenheit vor allem durch seine auf Videospiel-Franchises basierenden Songs Popularität gewonnen hat, zeigt sich übrigens für den gesamten Soundtrack von In Sound Mind verantwortlich. Obwohl, oder gerade weil, der Soundtrack überraschend zurückhaltend ist, untermalt er die vorherrschende Atmosphäre der einzelnen Welten gekonnt. So dürfen wir uns beispielsweise am Ende eines jeden Tonbandes über einen speziellen Song freuen, der thematisch an die Spielwelt angelehnt ist.

In Sound Mind soll noch in diesem Jahr für PC, Xbox Series X/S, Playstation 5 und natürlich die Nintendo Switch erscheinen. Veranschlagt ist der Preis des psychologischen Horror-Spiel momentan bei circa 40 Euro. Wenn euch der erste Eindruck zugesagt hat, könnt ihr ja mal einen Blick in die kostenlose Demo (auf dem PC) riskieren.

Jonas Höger & Lukas Schmid

MEINUNG
Jonas Höger

Die Geschichte rund um Desmond und seine Patienten hat durchaus Potential.

Was wir bislang von der Welt von In Sound Mind gesehen haben, hat mich auf jeden Fall fasziniert. Ich denke, dass die unterschiedlichen Tonbänder spannende Perspektiven und Geschichten bieten werden und hoffe, dass am Ende wirklich alle Stränge zusammenlaufen. Die Rätsel und das Erkunden wirken solide und atmosphärisch sind die Level auch. Wenn der Rest des Spiels also dem Niveau der Demo entspricht und eine ähnlich hohe Qualität und den gleichen Charme wie Virginias Tonband mitbringt, dann könnte uns mit In Sound Mind ein kleiner, aber feiner Horror-Leckerbissen erwarten.

INFOS

Termin:	2021
Genre:	Horror
Hersteller:	Modus Games
Entwickler:	We Create Stuff

Wie gut ein Spiel am Ende wirklich ist, hängt doch letztendlich vor allem davon ab, ob man die darin vorkommenden Tiere streicheln kann. Hier ist das glücklicherweise möglich – ein echter Pluspunkt!

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 05. Mai 2021.

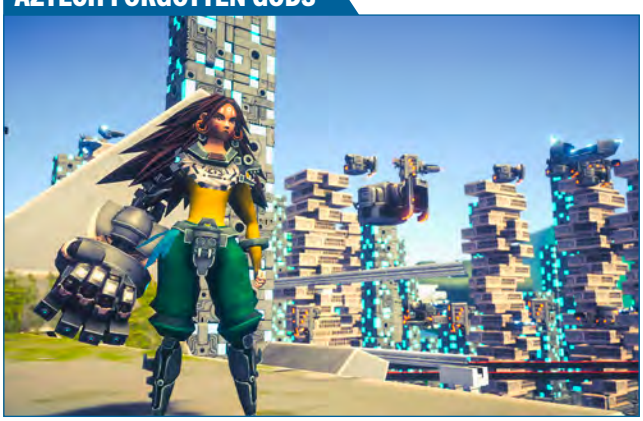
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Snow Runner	Simulation	18. Mai 2021
Aerial Knight's Never Yield	Action	19. Mai 2021
Knockout City	Action	21. Mai 2021
Miitopia	Rollenspiel	21. Mai 2021
Shin Megami Tensei 3 Nocture HD-Remaster	Rollenspiel	25. Mai 2021
Oddworld Collection	Jump&Run	27. Mai 2021
Warhammer Age of Sigmar: Stormground	Strategie	27. Mai 2021
World's End Club	Adventure	28. Mai 2021
Weaving Tides	Adventure	Mai 2021
DC Super Hero Girls: Teen Power	Action	04. Juni 2021
Ninja Gaiden Master Collection	Beat 'em Up	10. Juni 2021
Ender Lilies: Quietus of the Knights	Rollenspiel	22. Juni 2021
Legends of Mana	Rollenspiel	24. Juni 2021
Mario Golf: Super Rush	Sportspiel	25. Juni 2021
Disgaea 6: Defiance of Destiny	Rollenspiel	29. Juni 2021
Beasts of Maravilla Island	Adventure	Juni 2021
Aria Chronicle	Taktik	08. Juli 2021
Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin	Rollenspiel	09. Juli 2021
The Legend of Zelda: Skyward Sword HD	Action-Adventure	16. Juli 2021
Cris Tales	Rollenspiel	20. Juli 2021
Neo: The World Ends With You	Rollenspiel	27. Juli 2021
Last Stop	Adventure	Juli 2021
No More Heroes 3	Action	27. August 2021
Release-Zeitraum		
Alba: Tierisch wildes Abenteuer	Adventure	Frühjahr 2021
Finding Paradise	Adventure	Frühjahr 2021
Fisti-Fluffs	Adventure	Frühjahr 2021
Happy Game	Adventure	Frühjahr 2021
Roller Champions	Sportspiel	Frühjahr 2021
Surviving the Aftermath	Strategie	Frühjahr 2021
The Last Kids on Earth a.t. Staff of Doom	Action	Frühjahr 2021
Art of Rally	Rennspiel	Sommer 2021
Axiom Verge 2	Adventure	Sommer 2021
Fall Guys: Ultimate Knockout	Geschicklichkeit	Sommer 2021
Outer Wilds	Adventure	Sommer 2021
Samurai Warriors 5	Action	Sommer 2021
Skul: The Hero Slayer	Jump&Run	Sommer 2021
Aztech Forgotten Gods	Action-Adventure	Herbst 2021
OlliOlli World	Sportspiel	Winter 2021
Release-Jahr		
Baldo	Adventure	2021

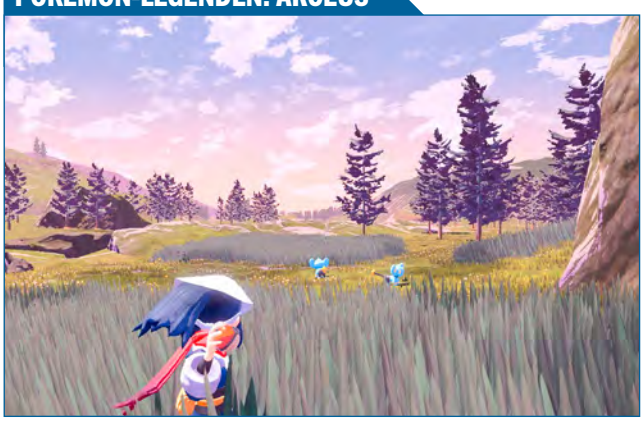
Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Beyond Blue	Adventure	2021
Big Rumble Boxing: Creed Champions	Sportspiel	2021
Boyfriend Dungeon	Action	2021
Diablo 2: Resurrected	Rollenspiel	2021
Disco Elysium	Rollenspiel	2021
Doctor Who	Adventure	2021
Ghost of a Tale	Adventure	2021
Haven	Adventure	2021
Hoa	Puzzle	2021
Kingpin Reloaded	Shooter	2021
Oxenfree 2	Adventure	2021
Pokémon Strahlend. Diamant & Leucht. Perle	Rollenspiel	2021
Road 96	Adventure	2021
Rogue Lords	Action	2021
Rune Factory 5	Rollenspiel	2021
Shadow Man Remastered	Action	2021
Shin Megami Tensei 5	Rollenspiel	2021
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	2021
SkateBird	Sportspiel	2020
Sky: Kinder des Lichts	Adventure	2021
Sol Cresta	Action	2021
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2021
Star Wars Hunters	Action	2021
Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Rev.	Beat 'em Up	2021
The House of the Dead: Remake	Shooter	2021
Tony Hawk's Pro Skater 1+2	Sportspiel	2021
Pokémon-Legenden: Arceus	Rollenspiel	2022
Project Triangle Strategy	Rollenspiel	2022
Splatoon 3	Shooter	2022
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Caravan Stories	Rollenspiel	Nicht bekannt
Colors Live	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Pokémon Unite	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

AZTECH FORGOTTEN GODS



POKÉMON-LEGENDEN: ARCEUS



DAS TEAM

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: New Pokémon Snap, Returnal, Fez mal wieder

Sah zuletzt: den aktuellen Pixar-Film. Bester Film über Jazz ist aber immer noch Jazzclub von Helge Schneider.

Liest gerade: nach, wie ich die Lampe in der Dunstabzugshaube tausche, stöhn.

Und sonst: Jo, knackig-kalte acht Grad Anfang Mai, das kann ja wohl nicht wahr sein. Auch nicht gut: Habe offensichtlich statt Kartoffeln aus Versehen Geoden gekauft. Man fasst es nicht!

LUKAS SCHMID (Leitender Redakteur Online)

Spielt gerade: Nier Automata, It Takes Two

Sieht gerade: Diverse Ghibli-Filme

Liest gerade: Zu wenig

Und sonst: Während die anderen jubeln, weil nun langsam die Sonne rauskommt und es wärmer wird, ziehe ich mich in mein dunkles Loch der Winterlust zurück und weine. Je älter ich werde, desto mehr sinkt mein Erträglichkeitsniveau, inzwischen fange ich bei sechs Grad Celcius schon zu jammern an. Insofern nehme ich das mit dem Klimawandel ziemlich persönlich.

JOHANNES GEHRLING (Redakteur)

Spielt gerade: Mario Kart 8 Deluxe

Sieht gerade: GNTM, The Falcon a.t.W.S.

Hört gerade: Piano Forever von Lgoony

Und sonst: Ich habe einen bereits länger gehegten Plan endlich in die Tat umgesetzt und mir wieder einen Roller zugelegt. Von 2008 bis 2012 bin ich auch schon einen gefahren. Ich freue mich auf mehr Flexibiliät im Alltag und den Spaß am Fahren! Ansonsten trinke ich Bier und sehe dabei ziemlich cool aus. Dann fahre ich allerdings keinen Roller mehr.

CHRISTIAN DÖRRE (Redakteur)

Spielt gerade: Returnal (PS5), Super Mario Galaxy, Stardew Valley (mal wieder)

Sieht gerade: Curb Your Enthusiasm

Liest gerade: Stephen King – Die Arena

Und sonst: Nicht viel, schließlich passiert im Home Office nicht so oft spannendes Zeug, das man hier stolz erzählen könnte. Ich lese momentan viel und suche den ganzen Mist für meine Steuererklärung zusammen. Ja, aufregend, nicht wahr? Bei so viel Action brauche ich dann Stardew Valley, um wieder runterzukommen.

DAVID BENKE (Video-Redakteur)

Spielt gerade: Disco Elysium: The Final Cut, das ich bis zum Ende herausragend fand. Der Schluss hat's mir ein wenig vermiest, nichtsdestotrotz für mich eines der Gaming-Highlights dieses Jahres.

Sieht gerade: Arrested Development

Las zuletzt: Viel zum Draft der National Football League. Ich habe zwar nicht wirklich viel verstanden, aber es schaut aus, als hätten meine Minnesota Vikings etwas in der O-Line nachgelegt. Das klingt doch gut, glaube ich ...

FELIX SCHÜTZ (Redakteur)

Spielt gerade: Returnal (PS5), Diablo Immortal (Mobile), Humankind Opendev (PC)

Sieht gerade: Schwarz

Liest gerade: To-Do-Listen

Und sonst: Verabschiedet sich nach fast 17 Jahren aus Franken und zieht schweren Herzens über die Grenze. Ein Schritt, der mir nicht leicht gefallen ist, denn die Kollegen und mein Arbeitsplatz fehlen mir schon jetzt. Einziger Lichtblick: Dank Home Office bleibe ich dem Team erhalten. Danke Fürth! <3

MACI NAEEM CHEEMA (Redakteur)

Spielt gerade: Animal Crossing (wie eigentlich immer, hehe) und das Action-Adventure Crossing Souls auf der Switch. Was für ein erfrischendes Spiel, checkt das mal aus!

Sieht gerade: Besserung!

Liest gerade: Bukowski – On Writing

Und sonst: Bin ich endlich umgezogen! Mir ist über den Winter (Lukas Sommerhass macht mich wirklich fertig) fast entfallen, wie sich Zufriedenheit und Motivation anfühlen. Spoiler: superdupergut.

MICHAEL GRÜNWALD (Redakteur)

Spielt gerade: Dead by Daylight, Wreckfest, Phasmophobia und bald RE: Village

Sieht gerade: Die Schlange auf Netflix

Sucht gerade: eine neue Wohung, ein neues Fahrrad und eine PS5. Immerhin das Rad vermeldet Fortschritte.

Und sonst: Während Corona trinkt der eine zu viel, der andere zu wenig. Bei mir trifft zuletzt genanntes zu. Vor ein paar Tagen gab es das erste Bier seit drei Monaten. Hat dafür gleich mal richtig lecker geschmeckt. Cheers!!!

Das N-ZONE-Team. Auf diesen Seiten plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

MARIA BEYER-FISTRICH (Brand / Editorial Director)

Spielt gerade: Biomutant

Sieht gerade: Die Sterne

Liest gerade: Das aktuelle Katapult-Magazin

Und sonst: Ich habe es endlich getan! Ich habe neue Balkonmöbel bestellt. Allerdings nicht mein Wunsch-Set, denn bei der veranschlagten Lieferzeit wäre der Sommer schon vorbei gewesen. Noch drei Wochen warten und dann sind mir hoffentlich auch die Sonnenstrahlen hold.

SASCHA LOHMÜLLER (Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Outriders, FM 13

Hört gerade: Year of the Goat

Liest gerade: An Encyclopedia of Tolkien

Und sonst: Habe ich seit sechs Monaten ein E-Bike und konnte es bisher kaum benutzen. Erst kam der Winter dazwischen und jetzt ist immer noch Corona und ich kann eh nirgendwo hinfahren, da ich im Home Office hocke und die Inzidenzen nach wie vor hoch sind. Wird Zeit für besseres Wetter, dann kann ich immerhin ein wenig im Kreis durch den Park gurken.

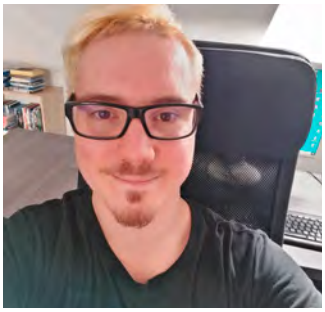
CHRISTIAN FUSSY (Redakteur)

Spielt gerade: The Binding of Isaac: Repentance

Sieht gerade: The Wire nochmal

Liest gerade: Wie man seine Steuererklärung macht. Wie jedes Jahr um diese Zeit.

Und sonst: Stehe derzeit viel in der Küche und dementsprechend auch viel auf dem Laufband, damit ich nach dem Lockdown noch durch die Haustür passe – wo mich dann hoffentlich viele warme Sonnenstrahlen und der Geruch von Grillgut erwarten.



BENJAMIN KEGEL (Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: New Pokémon Snap (Switch), Mass Effect: L.E. (PC), Prey (PC

Sieht gerade: endlich wieder Formel 1!

Hört gerade: AoT Season 3 OST

Und sonst: Der Frühling ist da, auch wenn ich erst heute wieder Hagelwetter hatte – deswegen lasse ich es mir aber nicht nehmen, meinen Balkon auf die Saison vorzubereiten. Das Beste: Alle Pflanzen werden an eine Pumpe angeschlossen und bewässern sich selbst. Das ist auch gut so, sonst bräuchte ich dafür ne Stunde ...

SANDRA WENDORF (Layouterin)

Spielt gerade: Mit ihren Haaren

Sieht gerade: Noch immer Schund-TV, Corona macht eben blöd oder blöder ...

Liest gerade: Das neue curt Magazin

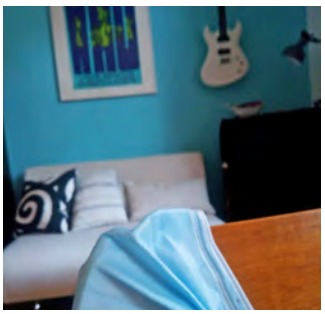
Und sonst: Nächste Woche ist in Bayern ein Brückentag und mal ganz nebenbei: Ein Hoch auf die vielen bayerischen Feiertage! Normalerweise würde ich mein Fahrrad schnappen und gen Gardasee aufbrechen, um mir da hübsche Wunden zuzulegen, aber nun werde ich meinen Kleiderschrank ausmisten ... hoffe ganz ohne Verletzungen.

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Hört gerade: Hedvig Mollestad – Ding Dong. You're Dead.

Liest gerade: Maik Brüggemeyer – Schöner kann es gar nicht sein

Und sonst: Habe eine Wand gebläut. Wenn man schon kaum einen Grund hat, die eigenen vier Wände zu verlassen, kann man ja wenigstens einer davon einen neuen Anstrich verpassen. Wenn ich mir das Ergebnis jetzt so anschaue, scheint die Inspiration klar: die klassische OP-Maske. Ist aber unbewusst abgelaufen.



CARLO SIEBENHÜNER (Video-Redakteur)

Spielt gerade: Sonic Mania, Resident Evil Village

Sieht gerade: Sakrileg (Super Soundtrack!)

Liest gerade: Die Texte für unsere Videos

Und sonst: Bin ich grad auf der Jagd nach Balkonmöbeln für die neue Wohnung. Dann muss noch ein Grill her und dann sollte vielleicht auch noch durchgängig gutes Wetter sein, damit man das auch alles standesgemäß einweihen kann. Kann man das alles im Internet bestellen?

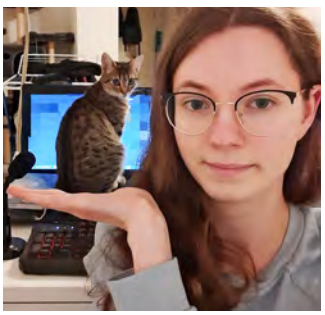
ARLENE DAMES (Praktikantin)

Spielt gerade: Emily Is Away

Sieht gerade: Shrek. 1-3 sind abgehakt, der Vierte wartet auf mich. Hoffentlich kann ich weiterhin Spoilern entgehen.

Liest gerade: Meme Captions

Und sonst: Auch ich bin endlich unter die PC-Besitzer gegangen. Lange genug habe ich mir jetzt von Laptops die Schenkel anrösten lassen. Wie ich mit meinem Praktikantengehalt an eine Grafikkarte komme? Die Antwort: 40€ auf Ebay und der Drang zur Verzweiflungstat.



Snapt sie euch alle! Wir waren mit der Kamera bewaffnet auf Pokémon-Foto-Safari.

Die Idee, in einem Rail Shooter mit Kamera statt mit Pistole bewaffnet durch die Gegend zu fahren und Bilder statt Monster zu schießen, ist so simpel wie genial. Dennoch wurde das Spielprinzip von Pokémon Snap seit dessen Release 1999 nur sehr selten kopiert oder weiterentwickelt. Da muss Nintendo (mit Unterstützung von Bandai Namco) eben selbst wieder ran, 22 Jahre nach der Premiere der Fotosafari erscheint New Pokémon Snap – wir haben das Abenteuer durchgespielt, was wir davon halten, erfahrt ihr jetzt im Test.

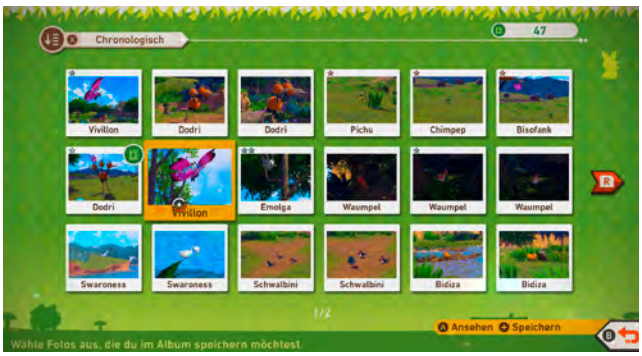
Mehr zu tun als damals

Wer Pokémon Snap auf N64 damals gespielt hat, erinnert sich nicht nur an magische Momente – das erste Foto von Mew, Glurak beim Bad in einem Vulkan, festgehalten in einem Schnappschuss – sondern wohl auch an die Tatsache, dass der Titel im Grunde genommen nicht sehr umfangreich war. Von den damals 151 Monstern kamen nur 63 im Spiel vor; Levels gab es lediglich sieben, eines davon war Mew vorbehalten und ansonsten ziemlich leer. Wir waren im Vorfeld deshalb durchaus misstrauisch: Da es so lange kein Pokémon Snap gab, könnte sich Nintendo damit begnügen, das Abenteuer einfach optisch und technisch auf den aktuellen Status Quo zu heben, anstatt auch den Umfang zeitgemäß zu erweitern. An dieser Stelle geben wir aber nur allzu gerne Entwarnung. Um euch die Entdeckerlust am Erforschen von Flora und Fauna nicht zu verderben, liefern wir zwar keine genauen Angaben zu Level- und Pokémon-Anzahl, halten aber fest: von Ersteren gibt es mehr als zehn, von Zweiteren sogar über 200. Das kann sich sehen lassen! Es gibt weitere, wichtige Unterschiede, die für zusätzliche Langzeitmotivation sorgen, aber kommen wir nun zunächst zu den Gemeinsamkeiten mit dem geliebten Original.

Die zig Aufgaben, zugänglich über den Hub-Bereich und die Streckenauswahl, geben Hinweise auf besondere Fotomöglichkeiten.

Viele Pokémon stehen nicht stationär irgendwo herum, sondern bewegen sich während unserer Foto-Tour mit durch das Level.

Einen besonders flinken Finger auf dem Auflöser sollte man haben, wenn man fliegende Monster wie dieses Swaroness festhalten möchte.



Fotos, die uns gefallen, können wir in unserem privaten Album sichern. So gehen sie nicht verloren, selbst wenn wir ein besseres Bild des Monsters schießen.

Willkommen im Dschungel

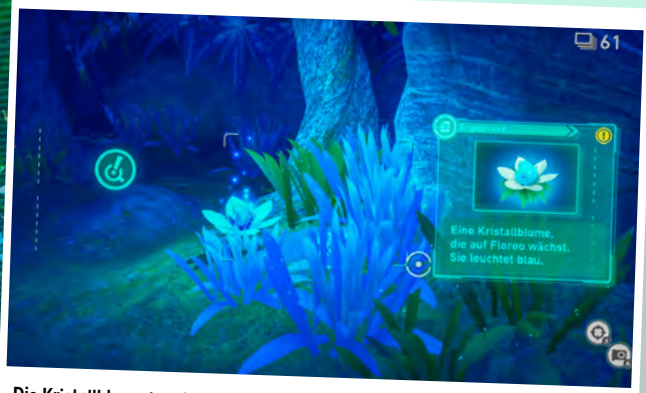
Als frischgebackener Pokémon-Fotograf, wahlweise männlich oder weiblich, startet die Exkursion für uns auf der Insel Floreo. Dort hat uns Professor Mirror angeheuert, ihm bei der Erforschung der hiesigen Pokémon-Welt zur Hand zu gehen. Und im Grunde funktioniert das genauso wie vor über 20 Jahren: Wir werden von unserem flüsterleisen Geländefahrzeug namens Neo-One durch die Natur kutschiert, um die Steuerung müssen wir uns dabei nicht kümmern. Wie in einem klassischen Rail Shooter wird die Strecke automatisch abgefahren, sodass wir die Hände frei haben, um die Impressionen per Foto festzuhalten. An dieser Stelle gleich eine Empfehlung vor eurem Start ins Abenteuer: Stellt die Empfindlichkeit von Kamera und Sucher am besten sofort auf die höchste Stufe, sonst bewegt sich die Linse sehr träge. Bis zu 72 Aufnahmen können wir speichern, dann kehren wir zurück – oder wir erreichen das Ende des festgelegten Kurs, auch dann ist die Safari beendet. Gefahr droht auf Exkursion keine, New Pokémon Snap ist, genau wie der Vorgänger auch, ein friedliches, gewaltloses Spiel und somit auch für Nachwuchs-Paparazzi uneingeschränkt geeignet. Dies bedeutet jedoch nicht, dass es ein wortwörtliches Kinderspiel darstellt, Fotos zu schießen, die den hohen Ansprüchen des Professors genügen, doch dazu in Kürze mehr.

Die Tricks der Fotografen

Als Hilfsmittel steht uns zunächst rein gar nichts zur Verfügung, wir beobachten und knipsen die Tierchen also, ganz ohne mit ihnen zu interagieren. Mit der Zeit aber können wir Einfluss nehmen und so bessere Motive festhalten. Wie im Vorgänger sind unsere Taschen bald prall gefüllt mit leckeren Äpfeln, die wir den Pokémon vor die Pfoten (oder an die Birne) werfen. So können wir verewigen, wie sie das Obst verspeisen, oder sie

Das Festhalten von besonderen Verhaltensweisen ist von Professor Mirror gewünscht. Je nach Seltenheit sind solche Motive mehr oder weniger Punkte wert.

Einige Tierchen entdeckt man vermutlich nicht bei der ersten Tour durch das Gebiet. Das macht das Spiel spannend!



Die Kristallblume taucht Gras und Baum in ein blaues Licht. Durch Lumina-Kugeln erhellen wir die Blüten und lösen so diverse Effekte aus.

aufwecken, wenn sie ein Nickerchen halten. Außerdem locken wir sie auf diese Weise zu anderen Orten und werden dann vielleicht Zeuge einer neuen Verhaltensweise. Die Pokéflöte aus Pokémon Snap kehrt ebenfalls zurück, wenn auch in einer digitalen Version: Auf Knopfdruck spielt die Kamera eine Melodie, die schlafende Monster aufweckt und andere Exemplare zum Tanzen animiert. Die Dudelei ist allerdings ziemlich nervig. Kein Äquivalent gibt es zum Räucherball, der Pokémon einst wütend machte, dafür ist der Beschleuniger wieder dabei, mit dem wir schneller fahren und uns für bestimmte Momente in eine bessere Position bringen. Freigeschaltet wird dieses Feature allerdings erst recht spät, genauso wie die Möglichkeit, Serienaufnahmen anzufertigen. Bis zu sechs Bilder nehmen wir so mit nur einem Knopfdruck schnell hintereinander auf, sodass wir es einfacher haben, den perfekten Moment zu erwischen, aber auch rasend schnell unseren Film vollknipsen und deshalb wieder zur Basis zurückkehren müssen.

Es leuchtet überall

Neu in New Pokémon Snap sind die sogenannten Lumina-Kugeln. Auf dem ganzen Archipel wird von leuchtenden Pokémon berichtet, und die Lumina-Blüten scheinen mit dem Phänomen etwas zu tun zu haben. In jedem Level müssen wir für den Professor ein Bild einer leuchtenden Lumina-Blüte anfertigen, damit er die zur Insel passenden Lumina-Kugeln herstellen kann. Ist das erledigt, haben wir einen grenzenlosen Vorrat des Item stets in der Hosentasche. Mit den Kugeln aktivieren wir schlummernde Blüten und locken so mitunter neue Pokémon an oder ändern deren Verhalten, oder wir werfen sie mit unterschiedlichen Resultaten auf die Monsterchen selbst. Zu guter Letzt nutzen wir einen Scanner, der uns Blüten, Pokémon und Besonderheiten in der Nähe anzeigt. Das Geräusch des Geräts kann ebenfalls Tiere aufschrecken. Zwar ist die Menge an benutzbaren Gegenständen mit einer Anzahl von vier begrenzt, mitunter ist es aber dennoch unklar, welches Objekt nun zum beabsichtigen Resultat führt. Manche Pokémon reagieren gar nicht auf Lumina-Kugeln, andere wechseln den Ort, schlafende Monster wachen mitunter nicht von der Flöte auf, sondern müssen erst einen Apfel an die Stirn geschmissen bekommen. Wie locken wir eine Kreatur aus ihrem Schlammbad? Vielleicht, indem wir eine Blume in der Nähe zum Leuchten bringen, eventuell müssen wir eine Apfelspur legen, oder das Aufwachlied spielen ... logisch ableitbar ist die gewünschte Herangehensweise nicht immer. Mangelnde Klarheit ist auch an anderen Stellen im Spiel ein Problem, zumindest führt das aber dazu, dass wir

Der Professor lässt euch die Wahl, ob ihr Bilder im Fotodex ersetzen möchtet. Hier ist das neue Foto deutlich besser als das alte – also weg damit!

Pokémon reagieren, wenn wir ihnen Obst an den Schädel werfen. Je nach Art ergibt das ein besonders wertvolles (weil seltenes) Foto, oder eben auch nicht.

Der klare Sieger ist das rechte Bild, denn das Motiv ist näher an der Linse. Bei beiden Fotos gilt als Bonus, dass das Monsterchen in die Kamera blickt.

Dieses Tohaido wirkt zwar aggressiv und gefährlich aus, die Touren setzen uns aber keinerlei Bedrohung aus. New Pokémon Snap ist ein friedliches Spiel.

sehr viel herumprobieren und so immer wieder nette Überraschungen erleben. Frustrierend kann das aber auch sein, gerade, wenn das Problemmotiv am Anfang eines Kurses wartet – zurückzufahren ist natürlich nicht möglich, wer das Zeitfenster mit der richtigen Aktion verpasst, muss das Level neu starten oder es beenden, beides bringt eine Ladezeit mit sich. New Pokémon Snap verbindet quasi die Rail-Shooter-Mechanik mit nicht immer ganz durchsichtigem Puzzle-Gameplay.

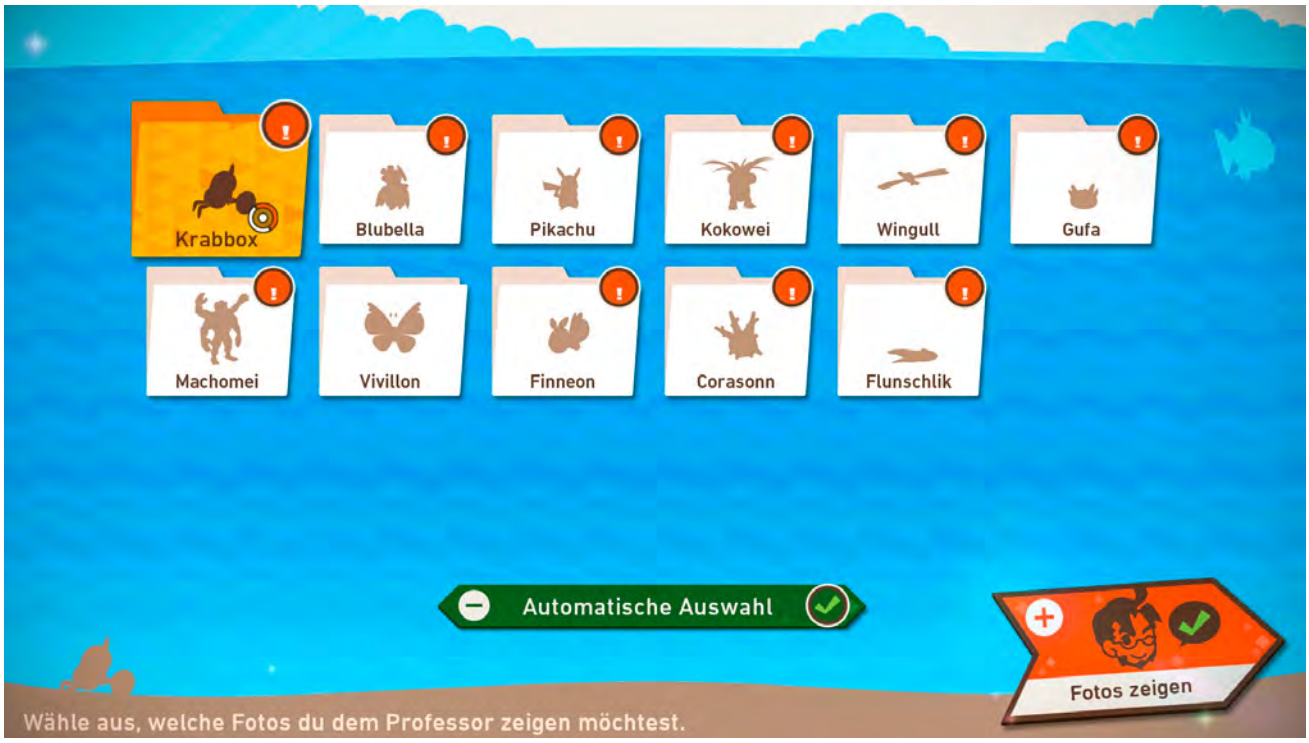
Vier-Sterne-Fotos

Während im alten Pokémon Snap nur ein Foto pro Art gefragt war, braucht Professor Mirror für seinen Fotodex von jeder Kreatur vier Schnappschüsse, und zwar von unterschiedlichen Verhaltensweisen. Die vier Fotos pro Eintrag sind nach Sternewertung sortiert, diese stehen für die Seltenheit. Ein Pikachu, das einfach nur dasitzt und Löcher in die Luft starrt, entspricht dem ersten Foto des Pokédex-Quartetts, also dem Ein-Sterne-Motiv. Auch hier ist nicht immer nachvollziehbar, was man für die anderen drei Aufnahmen im Bild festhalten muss. Bei manchen Pokémon ist das „seltenste“ Motiv, sprich das Bild mit den meisten Sternen, ein Moment, den man ohne Probleme von Anfang an ablichten kann. Eine Kreatur ist schlafend laut Sternewertung seltener als wach, obwohl man sie immer zunächst schlafend antrifft – merkwürdig. Womöglich spielt bei der Einteilung in Sternekategorien auch eine Rolle, wie viel Zeit man hat, um die geforderte Pose festzuhalten? Wir können tatsächlich nur spekulieren. Auf jeden Fall ist es nicht möglich, einfach nachzuschlagen, was der Professor sehen möchte. Ob das Spieler zum Experimentieren anregt oder eher frustriert, hängt mit der Persönlichkeit des Fotografen zusammen.

(Haus-)Aufgaben daheim vergessen

Kleine Hinweise, wie man Pokémon dazu bringt, besondere Posen einzunehmen oder das Verhalten zu ändern, erhalten

Die Pokémon sind sehr niedlich umgesetzt und zeigen unterschiedliche Verhaltensweisen. Das Verspeisen der Äpfel ist immer einen Schnappschuss wert.

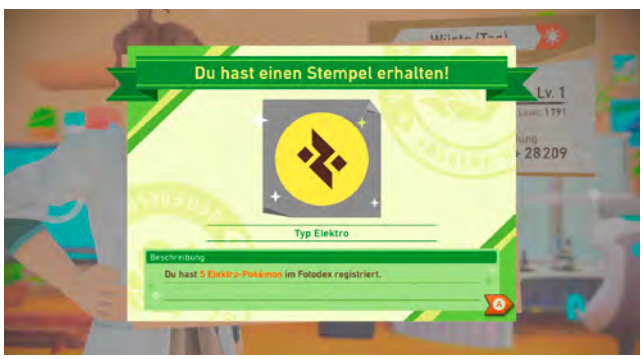


Ausrufezeichen bei den Artennamen kennzeichnen übersichtlich, ob wir ein Bild in einer noch nicht abgedeckten Kategorie geschossen haben.

wir über die Aufträge. Das sind quasi Mini-Quests, versteckt im Hub des Spiels im oberen rechten Bildschirmeck. Als wir das erste Mal einen Blick in die Liste werfen, warten dort über 100 Missionen, die unbemerkt aufgelaufen sind. Eine Handvoll hatten wir bereits erledigt, bei einigen wir als Lohn Filter oder Stempel für Fotos. Ein solcher Auftrag besteht aus einer Abbildung des Ortes und einer kurzen Beschreibung des Moments, den wir festhalten sollen, die Hinweise sind dabei mehr oder weniger vage, als grober Leitfaden taugen die Quests aber dennoch. Praktisch ist, dass wir die Aufträge inzwischen nach Insel (leider nicht nach Strecke) sortieren können, das erleichtert den Überblick über die schiere Masse an Quests. Zu Beginn unseres Tests vor dem Release des Spiels war dies noch nicht möglich. Wir können auch die bereits abgehakten Herausforderungen aus der Liste filtern.

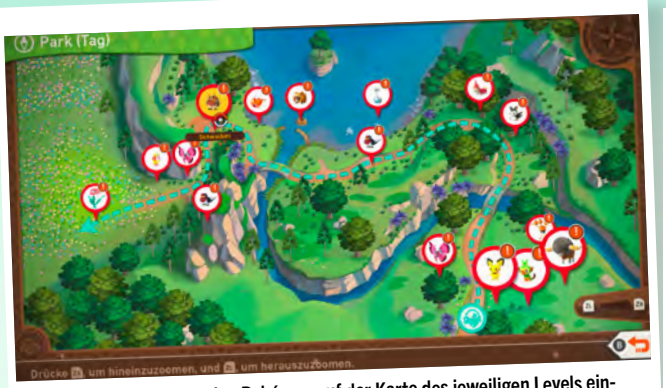
Die Qual der Wahl

Möglichkeiten, Schnappschüsse zu verewigen, gibt es viele. Neben den vier Fotos einer Tierart, um den Eintrag im Fotodex zu vervollständigen, legen wir unser persönliches Album an, in dem (zunächst) Platz für 48 Bilder ist, auf Wunsch wird der Speicherplatz erweitert. Wir können also auch die Aufnahmen sichern, die vielleicht keine besonders hohe Punktzahl einbringen, dafür aber gut aussehen. Mit Filtern und Stempeln verschönern wir die Motive auf Wunsch weiter. Dass zwischen einem Foto, das tolle Wertungen einfährt und einem ästhetischen Foto Diskrepanzen bestehen, liegt am Punktesystem, das der Professor zur Einstufung nutzt. Bis zu 2.000 Punkte Bonus bekommen wir etwa, wenn ein Pokémon mittig platziert steht, weitere 2.000 Punkte, wenn kein Körperteil abgeschnitten wurde und das Tier möglichst von Nahem zu sehen ist. Wie einige aber vielleicht wissen, sind Bildkompositionen mit einem Fokus auf der Mitte weder besonders spannend, noch schön anzusehen, hingegen hat sich die Orientierung am goldenen Schnitt seit der Antike als ästhetisches Ideal etabliert. Die Beachtung dieses Prinzips wür-



Das Erreichen von Meilensteinen wird mit dem Erhalt von besonderen Abzeichen gewürdigt. Das erinnert an Trophäen auf anderen Spieleplattformen.

Über die Online-Funktionen teilen wir unsere Fotos mit anderen Spielern und verteilen sowie erhalten Likes. Nötig ist dafür ein Abo von Nintendo Online.



Einmal aufgestöbert, werden Pokémon auf der Karte des jeweiligen Levels eingezeichnet. Das hilft bei der Planung der nächsten Tour.

Neben den „tierischen" Pokémon wie diesem Sesokitz kommen auch Monster vor, deren Design in der Community eher umstritten ist. Wir sagen nur: Unratütox.

de die Wertungen allerdings weniger verständlich machen, weshalb die Entscheidung für das Punktesystem in der aktuellen Form nachvollziehbar ist. Mit dem Feature Foto Plus haben wir Möglichkeit, bei bereits aufgenommenen Bildern Optimierungen vorzunehmen, die Punktzahl bleibt gleich – gute Sache! Außerdem können wir unsere liebsten Schnappschüsse über die Online-Funktion des Spiels mit anderen Fotografen teilen und Medaillen vergeben sowie abstauben. Benötigt wird für die Nutzung dieser Funktion eine kostenpflichtige Mitgliedschaft bei Nintendo Switch Online, alternativ können wir aber einfach wie gewohnt Screenshots über die Switch-Konsole speichern und sie abseits der spielinternen Snap-Community hochladen.

Ein legendäres Pokémon erscheint

Abseits der herkömmlichen Spielmechanik warten eine Handvoll besondere Pokémon-Begegnungen in spezifischen Levels auf Naturforscher. Dabei sollen wir das Lumina-Phänomen dokumentieren. Diese Areale sind quasi die „Bosskämpfe" im Spiel, bei denen etwas mehr Geschick und Zielwasser erforderlich sind als beim legeren Abfahren eines Normalokurses, denn wir müssen mit unseren Lumina-Kugeln flinke, bewegliche Subjekte treffen. Wenn es nicht geklappt hat und kein verwertbares Foto entstanden ist, stellt das jedoch kein Problem dar, wir dürfen es versuchen, so oft wir wollen. Einige dieser Spezialbegegnungen ziehen sich in die Länge, was auch beim allgemeinen Spielfortschritt auffällt: Jede Route muss zunächst aufgelevelt werden, damit es zu Änderungen kommt, etwa in Form von neuen Monsterchen, die auftauchen, oder in Gestalt von alternativen Routen, an denen man abbiegen kann. Wir sind also angehalten, Strecken immer und immer wieder zu umrunden, bis wir genug Punkte gesammelt haben, damit etwas Neues passiert. Besonders bei einer Strecke sind die Punkteanforderungen zum Aufleveln wirklich exorbitant. Natürlich bestand und besteht das Spielprinzip zu einem ordentlichen Teil aus dem Auswendiglernen und Verinnerlichen der Routen, das ist einfach ein elementarer Baustein von Rail Shootern. Wir erzielen immer mehr Punkte, indem wir wiederholen, wiederholen, das sollte Spielern vor dem Kauf auf jeden Fall bewusst sein.

Einfach gut

Wie schon im Original von 1999 gibt es eine Story rund um die Fotosafari. Wie damals ist sie weder besonders tiefgründig noch in irgendeiner Weise überraschend, aber sie erfüllt ihren Zweck und wurde charmant in nicht zu häufigen, kurzen Zwischensequenzen umgesetzt. Auf deutsche Stimmen müssen wir hierzulande zwar verzichten, dafür wurden aber die Texte übersetzt. Die Sprachausgabe ertönt auf Wunsch in Englisch oder auf Japanisch. Die Steuerung funktioniert simpel und logisch, es gibt einige Optionen zum Einstellen (wie etwa die erwähnte Kamerasensitivität) und

Ganz besonders warm ums Herz wird es älteren Fans beim Anblick der Pokémon aus der ersten Generation.

Als Hub dient euch das Camp des Professors. Von hier aus starten die Ausflüge und hier hin kommen wir nach einer Exkursion zurück.

Ein ordentliches Foto, wären nicht die Flügel des Papinella oben am Bildschirmrand abgeschnitten. Das bedeutet: keine Chance auf die volle Bonuspunktzahl.

optional nutzen wir die Gyrokontrolle beim Umsehen in der Umgebung. Zusammengefasst: Alles tut, was es soll, da gibt es nichts zu beanstanden.

So viel zu Aufbau und Inhalt der Forschertour, kommen wir noch zur Optik. New Pokémon Snap sieht viel besser aus als das Original, aber okay, das ist auch das Mindeste nach über 20 Jahren Pause. Gehen wir also ins Detail: Die Pokémon sind echte Hingucker dank ihrer flüssigen, individuell auf die Art abgestimmten Animationen – das so umzusetzen, dürfte angesichts von Monstern wie einer schwebenden Eistüte oder einer lebendigen Sandburg gar kein so einfaches Unterfangen gewesen sein. Nicht ganz mithalten kann dabei die Beleuchtung trotz gelegentlicher Highlights und die Umgebungsgestaltung allgemein. Die Nebeleffekte etwa verwaschen das ganze Bild, ob Lumina-Blüten leuchten, erkennt man insbesondere auf Strecken im Tageslicht nur schwierig, Texturen sind teilweise arg simpel geraten. An einigen Stellen wirken die Routen zudem leer, und das nicht nur in der Wüste, wo das Sinn ergibt, sondern auch im Dschungel. Mehr Details hätten die Biome überzeugender gemacht, womöglich wäre das aber der Framerate zu Last gefallen. Die ist schon jetzt nicht immer ganz stabil, sowoh im portablen Modus, als auch mit gedockter Konsole. Die Einbrüche sind aber zum Glück schnell vorbei und kommen nicht allzu häufig vor. Während die Sound-Kulisse der Pokémon-Rufe recht überzeugend rüberkommt, abgesehen von ein paar eher nervigen Exemplaren, ist es sonst ziemlich still auf den Routen. New Pokémon Snap würde von noch mehr atmosphärischen Umgebungsgeräuschen profitieren, besonders im Urwald. Die Hintergrundmusik greift immer mal wieder bekannte Pokémon-Melodien aus anderen Spielen auf, bleibt aber auch deshalb kaum im Gedächtnis – übrigens ganz im Gegensatz zur irritierenden Flötenmelodie der Kamera!

Wie im Original ist in jedem Level im Spiel mindestens ein Karpador zu finden. Auch hier könnt ihr das Pokémon bei seiner typischen Platscher-Attacke fotografieren.

Sich Zeit nehmen

Für das Abschließen der Story benötigten wir etwa 14 Stunden. Allerdings haben wir noch zig unerledigte Aufträge, nur eine Handvoll Fotodex-Einträge mit vier Bildern komplettiert und nicht auf jeder Route das höchste Level erreicht – ja, wir haben nicht einmal alle Pokémon entdeckt, die im Spiel zu finden sind. Wir wissen das sicher, da es für so ziemlich jeden Meilenstein einen spielinternen Erfolg beziehungsweise eine Art Trophäe gibt, ähnlich wie auf der PS5 oder bei Steam. Obwohl wir immer wieder die gleichen Routen abklappern, bekommen wir keine Langeweile, sondern möchten weiter forschen und Fotos anfertigen. Wir hätten uns allerdings für alle Strecken noch mehr Variationen der Tageszeiten (beziehungsweise Jahreszeiten) gewünscht, etwa den frü-

Es gibt Pokémon, die sind beliebter als andere. Auf manche Monsterchen hätten wir zu Gunsten anderer verzichten können, aber keinesfalls auf Morlord – herzerwärmend, wie es inmitten der leuchtenden Blumen das Leben genießt.

hen Morgen oder im Abendrot. Eine Rundfahrt bei Sonnenuntergang steht zum Beispiel bei der Strandstrecke zur Auswahl, das macht optisch mehr her als die Nachtstrecken, die meistens eben einfach nur dunkel sind.

Es sind eher kleine und vergleichsweise harmlose Kritikpunkte, die wir an New Pokémon Snap zu bemängeln haben. Das Spielprinzip funktioniert, in der Gesamtheit betrachtet, auch heute noch einwandfrei und da es wenige vergleichbare Titel gibt, hat es sich weder merklich abgenutzt, noch hat das Genre in der Zwischenzeit eine Evolution vollzogen, die große Änderungen an der Fortsetzung nötig machen würde. Deshalb lässt sich auch klar sagen, dass Taschenmonster-Fans nicht zögern müssen, bevor sie zum Spiel greifen. Es ist auch 2021 noch faszinierend, die Monster mal bei ihrem „natürlichen" Verhalten zu beobachten, anstatt sie in den Kampf zu schicken. Der Umfang ist deutlich gewachsen und bietet Pokémon aus allen Editionen. Und lebendiger sowie interessanter als die kargen Naturzonen von Pokémon Schwert und Pokémon Schild sind die Routen in New Pokémon Snap definitiv. Ja, es gibt Punkte, die hätten die Entwickler besser lösen können, aber vielleicht werden diese ja in der Fortsetzung berücksichtigt. Sie sollten die Freunde der Fotografie allerdings nicht wieder 22 Jahre darauf warten lassen!

Katharina Pache

Die Nachtstrecken sind optisch weniger attraktiv als die Routen bei Tag. Trotz gelegentlicher Leuchteffekte (die wir auch selbst mit Lumina-Kugel erzeugen) ist alles ziemlich dunkel und weniger hübsch anzusehen als im Licht der Sonne.

MEINUNG
Katharina Pache

Keine Experimente, trotzdem spaßig

Vielleicht klingen einige meiner angemerkten Kritikpunkte nach Spitzfindigkeiten. Das liegt aber daran, dass ich am grundlegenden Spiel gar nicht viel auszusetzen habe. Schon auf unserem N64 habe ich immer wieder mit Vergnügen die gleichen Strecken absolviert, um endlich ein noch besseres Foto zu knipsen – ein Herz für Wiederholung und Auswendiglernen muss man haben, wenn man erfolgreicher Pokémon-Paparazzi werden möchte. Die häppchenweise Darbietung der Kurse macht New Pokémon Snap ideal für kurze Fototouren zwischendurch, für den Test saß ich aber auch stundenlang vor dem Bildschirm und das wurde mir trotzdem nicht fade. Ich werden das Spiel noch eine ganze Weile weiterzocken, ich möchte meinen Fotodex vervollständigen! Ein kleines bisschen schade finde ich jedoch, dass im Spiel keine wirklich spannenden Neuerungen, ja nicht einmal Ansätze davon zu finden sind. Das Illuminationphänomen, um das sich das Spiel dreht, ist weder sonderlich eindrucksvoll noch spielerisch eine Offenbarung. Da hätte ich lieber die naheliegende Option gehabt, die Kamera zu drehen, um Fotos auch im Hochformat aufzunehmen – warum geht das nicht? Einige Pokémon passen wegen ihrer Statur nur schwierig ohne abgeschnittene Körperteile in ein Querformatbild. Und dass man im Jahrzehnt der Selfies keines mit seinen Lieblingspokémon machen kann, verwundert mich ebenfalls. Einen sehr persönlichen Minuspunkt bekommt New Pokémon Snap dafür, dass mein Lieblingsmonster Knilz nicht vorkommt (oder ich habe es noch nicht entdeckt), dieser wird allerdings wieder ausgeglichen durch die unglaubliche Niedlichkeit von Bidiza – wie kann man das Tierchen nicht lieben? Ein Großteil meiner Fotos in meinem privaten Album zeigen Bidiza. Beim Schlafen, beim Schwimmen, beim Stöckchen tragen ... was soll ich sagen, sie sind einfach sehr fotogen. Und jetzt, nach mehreren Stunden Tippen, werde ich eine weitere Runde in New Pokémon Snap drehen, wie wohl noch sehr oft in der Zukunft.

Infos

Termin:	30. April 2021
Genre:	Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Bandai Namco
Sprache:	Englisch/Japanisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Viele toll umgesetzte Pokémon zum Entdecken
- ✚ Ordentlicher Umfang und Langzeitmotivation
- ✚ Viel mehr Motive und Verhaltensweisen
- ✚ Gute Steuerung mit Einstellungsmöglichkeiten
- ✚ Viel zum Freischalten
- ➖ Auswirkungen von Items nicht immer logisch
- ➖ Grinding ist erforderlich
- ➖ Levels bei Nacht sind vergleichsweise unattraktiv

Wertung

8

Shooter mal anders: New Pokémon Snap ist eine faszinierende Foto-Safari.

COZY GROVE

Entspannung und Stressabbau auf einer mit Geistern verseuchten Insel? Wenn ihr euch fragt, wie das funktionieren soll, dann ist die Antwort Cozy Grove.

Cozy Grove ist eine Lebenssimulation, die Entspannung garantieren soll: Als Mitglied der Geistfinder, eines Vereins, der sich das Wohl verirrter Seelen auf die Fahne geschrieben hat, werden wir auf unsere erste alleinige Mission zur ehemals von Bären bewohnten Insel Cozy Grove geschickt. In einem höchstens 48-stündigen Unterfangen sollen wir die dort spukenden Geister besänftigen.

Tote Bären therapieren

Zur Seite steht uns dabei unser treuer Begleiter Flammi, das Lagerfeuer. Schon nach kurzer Zeit wird klar, dass wir länger als zwei Tage beschäftigt sein werden, denn unser Boot macht sich davon und wir sind offiziell gestrandet. Laut den heimischen Geisterbären hat vor uns bereits ein anderer Geistfinder versucht, sich ihrer Probleme anzunehmen, er sei daran jedoch kläglich gescheitert. Na ja, so viel zu unseren Aussichten, aber immerhin finden wir schnell neue Freunde in Form der Gespenster, die uns mit ihren Sorgen und Wünschen beschäftigt halten.

Besonders packend ist die Story hinter unserem Ausflug nicht, aber die ideale Ergänzung zum Rest des Spiels. Sie unterstreicht die mysteriöse Stimmung auf der Insel und gibt unserem Abenteuer einfach einen passenden Rahmen.

Unsere tägliche Quest gib uns heute

Ganz zu Anfang muss angemerkt werden: In Cozy Grove wird euer Spielerlebnis durch die Verfügbarkeit täglich aktualisierter Aufgaben begrenzt. Sind alle angebotenen Missionen nach circa 30-60 Minuten erledigt, so müssen 24 Stunden verstreichen, bevor es etwas Neues zu tun gibt. Flammi informiert uns, wenn an einem Tag alle Aufgaben erfüllt wurden und schlägt vor, dass wir in der Zwischenzeit einfach noch ein wenig angeln oder Muscheln sammeln könnten. Das ist aber kein wirklich großer Trost und reicht auch nicht, um die entstehenden Lücken zufriedenstellend zu füllen.

Der typische Alltag eines Cozy-Grove-Spielers besteht daraus, die Runde um die zu Beginn noch farblose Insel zu machen und dabei allen Geistern seine Hilfe anzubieten. Meist wurzeln deren Probleme in der Sehnsucht nach bestimmten Items, die wir für sie besorgen sollen. Erwartet der Postbote zum Beispiel einen verschollenen Brief, begeben wir uns für ihn auf die Suche, welche sich oft schwieriger gestaltet als gedacht. Interaktive Gegenstände und der Hintergrund verschmelzen häufig und auf den ersten Blick ist das entstehende Wimmelbild nicht zu lösen. Allerdings ist es prinzipiell gut, dass es uns hier nicht zu einfach gemacht wird. Wie zu Ostern als Kind freut man sich eben nicht am meisten über die Schokolade mitten auf dem Tisch, sondern über das hart erarbeitete Osternest in den Tiefen des Gestrüpps.

Sobald wir ein Objekt der Begierde nach erfolgreicher Suche beim betreffenden Auftraggeber abgeben, belohnt er uns mit Geisterholz, welches wir an den guten Flammi verfüttern können, um die Insel zu erweitern und dadurch noch mehr Geister zu entdecken. Außerdem, und das ist eine bedeutende Mechanik im Spiel, färbt sich das betroffene Gebiet ein und es erblühen die Pflanzen. Jedoch nur solange, bis der Geist dort wieder eine Notlage anmeldet. Dadurch erhalten wir eine weitere Motivation zum Erfüllen der Aufgaben, die nach

Auf Shoppingtour bei Herrn Kit. Der übergroße Fuchs hat ein wechselndes Sortiment unterschiedlichster Waren. Außerdem lässt sich ihm fast alles andrehen.

Hinter der Fassade niedlicher Waldbewohner verstecken sich echte Gesellschaftskritiker! Nach dem zehnten Mal allerdings schmunzelt man nur noch seufzend darüber.

getaner Arbeit auch noch sehr zufriedenstellend und visuell ansprechend ist.

In den ersten Tagen des Spiels lassen sich die Missionen noch recht flüssig abwickeln und es entsteht ein angenehmer Flow. Sind alle Häkchen gesetzt, ist es manchmal zu verkraften, dass es sich erst wieder lohnt, am nächsten Tag reinzuschauen. Aber nach ungefähr einer Woche werden uns Aufträge aufgehalst, deren Erfüllung uns viel Geduld abverlangt. Manche Items können wir nur durch Glück beschaffen, indem wir beten, dass der auf der Insel ansässige Händler Herr Kit sie am jeweiligen Tag im Angebot hat. So kann es sein, dass wir vorfreudig ins Spiel starten, dann jedoch enttäuscht feststellen müssen, dass es nicht wirklich was für uns zu tun gibt.

Ruhm, Reichtum und Raumgestaltung

Sind wir nicht gerade mit Botengängen beschäftigt, können wir uns dem Geldverdienen widmen. Fische, Muscheln, Früchte und andere sammelbare Items lassen sich bei Herrn Kit verscherbeln. Sobald wir flüssig genug sind, kann der uns dann seine eigenen Waren andrehen. Alternativ investieren wir in eine Erweiterung des Ladens oder unseres Zeltes beziehungsweise Lagers.

Münzen sowie andere Belohnungen erhalten wir außerdem, wenn wir uns Abzeichen erarbeiten oder etwas an die Sammlung des Kapitäns Prachtschnabel Schnauz stiften. Das Gesammle ist tatsächlich eine ganz schöne Mammutaufgabe, denn es gibt allein 361 verschiedene Blumensorten, ganz zu schweigen von den unterschiedlichen Fischen und Lebensmitteln! Wer eine Sammlung nicht unvollständig lassen kann, weil ihn oder sie sonst schlaflose Nächte plagen, hängt hier schnell am Haken. Bezüglich Möbeln und Dekoration können wir uns nach Belieben verwirklichen. Mit Hilfe von Rezepten lernen wir Gegenstände zu bauen, die wir dann überall auf der Insel platzieren können. Eine kleine Besonderheit ist dabei, dass es verschiedene Typen von Deko gibt, die jeweils Einfluss auf ihre Umgebung nehmen. So bevorzugen unsere Haustier-Raben möglicherweise ein rustikales Ambiente, während sich eine Topfpflanze einen Obstbaum als Gesellschaft wünscht. Ein nettes Detail, jedoch überwiegen die Vorteile dieser Platzierungen nicht gegenüber den Nachteilen. Man verliert schnell den Überblick, und wer will schon, dass die Einrichtung des eigenen Campingplatzes von einem zu anspruchsvollen Strauch bestimmt wird?

Perfekte Tarnung! Da muss man schon genauestens hinsehen, um das freche Blatt zu erkennen.

„Come for the view, stay for the friends“

Der Soundtrack ist nicht sehr abwechslungsreich und keine Melodie sticht sonderlich heraus. Was die Grafik angeht, gibt es wenig auszusetzen: Die Welt wirkt lebendig und ist liebevoll gestaltet. Besonders die Charaktere sind ein niedlicher Augenschmaus. Aber ihr Charme beläuft sich nicht bloß auf ihr Äußeres, auch die Dialoge sind unterhaltsam. Es gibt witzige Momente und die Eigenheiten der einzelnen Bären werden ebenfalls deutlich, obschon das ganz Potenzial nie entfaltet wird, wenn man mal genauer hinschaut. Immerhin lautet das Motto von Cozy Grove „Come for the view, stay for the friends“. Eine Prise persönlicher hätte man die Gespräche also noch gestalten können. Auch wäre es schön, könnte man seinen Namen selbst festlegen.

Die Prämisse des Spiels suggeriert, dass wir die Hintergrundgeschichte jedes einzelnen Bären nach und nach aufdecken. In gewissem Maße passiert das zwar auch, doch zumindest am Anfang verläuft das flach und unzufriedenstellend. Die Texte der NPCs außerhalb der Missionen sind übrigens für alle Figuren gleich und belaufen sich der Erfahrung nach auf etwa vier unterschiedliche Sätze.

Für Fans von entschleunigten Simulationsspielen wie Animal Crossing ist dieses unscheinbare Juwel wie gemacht. Der Besuch der Insel kann zu einem fast schon meditativem Ritual werden und zu sehen, wie dort mit jedem kleinen Fortschritt mehr Leben und Farbe erstrahlt, bringt Freude ins Herz. Leider nervt das Aufgaben-Limit und anders als bei Animal Crossing, wo Selbstverwirklichung und eigens gesteckte Ziele im Vordergrund stehen, begegnet man hier dem Prinzip der Zeiteinteilung in 24-Stunden-Rhythmen eher mit Frustration.

Arlene Dames & Lukas Schmid

Drei Blumen? Das ist mal ein bescheidener Anfang. Diese Blütensammlung schreit geradezu danach, von uns komplettiert zu werden.

MEINUNG
Arlene Dames

Cozy Grove liefert in Löffeln, was man lieber aus dem Topf schlürfen will.

Lebenssimulationen zählen zu meinen absoluten Lieblingsspielen, deshalb konnte ich kaum erwarten herauszufinden, was dieser Titel zu bieten hat. Nach dem Start des Spiels war ich nicht enttäuscht und habe mich sofort in die Welt der Geisterbären entführen lassen. Aber dann wurde ich abrupt herausgerissen, als man mir nichts mehr zu tun gab und mich auf den nächsten Tag vertröstete. Auch, wenn ich darüber nicht so schnell hinwegkommen werde, kann ich nicht anders, als von Cozy Grove zu schwärmen. Wer sich weniger Zwangspausen beim Spielen wünscht, kann wie ich einfach ein bisschen an der Uhr der Switch drehen. Insofern spreche ich an eine Empfehlung aus.

Infos

Termin:	08. April 2021
Genre:	Simulation
Hersteller:	The Quantum Astrophysicists Guild
Entwickler:	Spry Fox
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 14 Euro

Pro & Contra

- ✚ Wunderschöner, charmanter Stil
- ✚ Langzeitmotivation durch Sammeln und Freischalten
- ✚ Niedliche, humorvolle Bären
- ✚ Viele Details
- ✚ Dynamische, frei gestaltbare Umwelt
- ✚ Entspannte Atmosphäre
- ➖ Frustration durch Wartezeiten
- ➖ Wenig Abwechslung bei den Missionen
- ➖ Unausgeschöpftes Potenzial der Charaktere

Wertung

7

Für Item-Sammler und Fans von Animal Crossing – die Zwangpausen nerven jedoch.

Fez ist sehr hübsch, was auf Standbildern nicht gut rüberkommt. Die Farbverläufe bei Tag-Nacht-Wechseln sind herrlich.

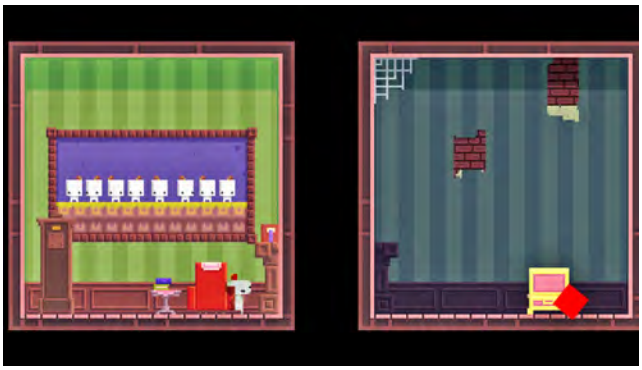
Endlich auch auf einer Nintendo-Konsole: Der Indie-Liebling Fez hat es nach vielen Jahren doch noch auf die Switch geschafft. Lohnt sich der Kauf?

Bei seinem Release 2012 eroberte Fez die Herzen der Spieler weltweit, insbesondere aber die der Game-Journalisten. Es stand beispielhaft für die überbordende Kreativität und für die Experimentierlaune kleiner Entwicklerstudios. Dennoch wurde die Fortsetzung Fez 2 auf Eis gelegt und der Kopf hinter dem preisgekrönten Indie-Game, Phil Fish, verschwand aus dem Netz. Beides lag an Schlammschlachten, die sich der Programmierer und allerlei Trolle über Twitter und andere Social-Media-Kanäle lieferten. Bis heute gibt es keinen zweiten Teil von Fez. Was es aber immerhin gibt: Eine Version des Indie-Darlings für Nintendo Switch, ganze acht Jahre nach der Veröffentlichung auf der Xbox 360. Ist das Abenteuer des kleinen Helden Gomez gut gealtert – und handelt es sich bei Fez wirklich um einen Meilenstein?

Um die Ecke denken

Bevor wir diese Fragen klären, zunächst einmal zum Spielprinzip. Obwohl Fez zunächst wie ein stinknormaler 2D-Platformer aussieht, steckt wortwörtlich mehr dahinter. Denn: Auf Knopfdruck können wir die Umgebung drehen, blicken also aus vier möglichen 2D-Perspektiven auf 3D-Objekte wie Blöcke, Häuser und Pflanzen. Durch das Spiel mit der Perspektive erreicht Gomez neue Orte: Was sich aus einem Blickwinkel als unüberwindbare Schlucht präsentiert, ist aus einem anderen Blickwinkel nur eine kleine Lücke. Dieses Konzept kennt man ansatzweise aus Paper Mario, eine der Inspirationsquellen, Fez selbst hat aber ebenso Titel inspiriert, etwa das erfolgreiche Mobile-Game Monument Valley. Ungewöhnlich in Fez ist jedoch, dass es sehr friedlich

Auf den ersten Blick gibt es in diesem Häuschen nichts zu holen, nur ein paar Bilder an der Wand zum Bestaunen. Wenn ihr aber den Blickwinkel dreht …



… offenbart sich das geheime Nebenzimmer! Erreicht wird es durch den Kamin. Im Spiel gibt es immer wieder schöne Aha-Momente beim Schwenken der Kamera.

zugeht – Feinde oder gar Bosse existieren nicht –, es gibt auch keine Herausforderungen im klassischen Hüpfspielsinn. Gomez lernt nie zusätzliche Moves, die Überwindung von Hindernissen wird stets mit dem Drehen der Kameraeinstellung erreicht. Dafür steckt viel Puzzle-Gameplay in Fez! Gomez muss in der ganzen Welt verstreute Quader finden und kommt dabei Wesen aus anderen Dimensionen auf die Spur, deren Schriften allerdings entschlüsselt werden müssen – und zwar von uns! Die Rätsel werden im Verlauf des Spiels knackiger, sodass Fez trotz der Gewaltfreiheit und der sympathisch-bunten Optik nicht unbedingt für die jüngsten Spieler zu empfehlen ist. Diese Zielgruppe dürfte sich in der Welt bald recht verloren und infolgedessen gelangweilt fühlen, denn hier gibt es keine Quests, keine Marker, die das nächste Ziel festlegen, oder eine stringente Story, der man Kapitel für Kapitel folgt. Aber gerade die mystische Atmosphäre und das Fehlen jeglicher „Bestrafung" des Spielers, wenn man ein Puzzle nicht zu lösen vermag oder in den Abgrund stürzt, tragen dazu bei, dass dieses Indie-Game bleibenden Eindruck hinterlässt.

Wer will, der kann

Es sei zudem gesagt, dass die besonders knackigen Rätsel optional sind. Neben den normalen Würfeln, die Gomez sammeln muss, gibt es nämlich noch die sogenannten Anti-Würfel. Wer sich nicht so tief hineinfuchsen, viel herumprobieren und handschriftlich Notizen festhalten möchte, um alle diese Objekte einzusacken, kann das auch ganz einfach sein lassen. Obwohl sich (natürlich nicht nur im Indie-Bereich) viel getan hat seit dem ersten Release des Spiels im Jahre 2012, hält Fez dem Zahn der Zeit immer noch stand. Warum? Ganz einfach: Die Kamerarotation ist mehr als nur ein Gimmick und erzeugt im Zusammenspiel mit dem gelungenen Level-Design effektiv wunderbares Gameplay. Auch die Gestaltung der Rätsel ist exquisit, nach dem Knacken einer Kopfnuss fühlt man sich clever – so muss das sein! Der einfache, aber dennoch sehr hübsche Pixelgrafikstil ist ohnehin zeitlos, alleine anhand dessen Anblicks würde wohl niemand vermuten, dass Fez schon beinahe zehn Jahre alt ist. Die Hintergrundmusik ist sphärisch und unterstreicht den Flair des verträumten Spiels. Auf der Switch läuft der Titel stets flüssig, die Kontrolle ist präzise, nur sehr selten sind uns ein paar Grafik-Bugs aufgefallen, die aber den Spielspaß nicht minderten. Wer Indie-Games mag, darf Fez nicht verpassen. **Katharina Pache**

Die unterschiedlichen Welten in Fez sind alle durch Türen oder Portale miteinander verknüpft.

MEINUNG
Katharina Pache

Ich hätte nicht gedacht, dass ich Fez auf der Switch noch einmal spielen würde!

Ich habe Fez damals nicht nur auf der Xbox 360 getestet (nur im Rahmen eines kümmerlichen Viertelseiter wohlgemerkt, Download- und Indie-Spiele waren zu der Zeit einfach noch nicht so wichtig), sondern auch den Tumult rund um Phil Fish verfolgt. Tja, so werden wir wohl nie erfahren, was Fez 2 hätte werden können. Egal, so steht Fez für sich, und begeistert auch noch eine Dekade später. Ich habe schon damals nicht verstanden, wieso das hübsche Abenteuer so viel Flak von sogenannten „Core-Gamern" abbekam. Die Rätsel sind alles andere als „casual", ich habe damals bei den komplexen Aufgaben Stift und Papier für Notizen benötigt. Klar, das hier ist kein Super Meat Boy, aber es gibt doch in der weiten Welt der Videospiele genug Platz für mehrere Arten von Games? Nun ja, ich habe mich jedenfalls über das Wiedersehen gefreut und lege Fez Puzzle- und Indie-Fans ans Herz. Probiert unbedingt New Game Plus aus! Da erwartet euch etwas Unvorhergesehenes!

Infos

Termin:	14. April 2021
Genre:	Puzzle
Hersteller:	Polytron
Entwickler:	Polytron
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 14 Euro

Pro & Contra

- ✚ Klug genutzte Drehmechanik
- ✚ Läuft stets flüssig, Steuerung funktioniert wunderbar
- ✚ Gelunges Level- und Puzzle-Design
- ✚ Schürt Entdecker- und Knobellust
- ✚ Sehr atmosphärisch
- ✚ Hübsche Grafik, tolle Musik
- ✚ Voller Geheimnisse und Anspielungen
- ➖ Man verläuft sich ab und zu

Wertung

9

Ein hübscher, auch heute noch faszinierender Platform-Puzzler, der gut portiert wurde.

Nein! Wir sind dagegen! Ein Titel rund um das wohltuende Ablehnen von Forderungen ist Say No! More. Gutes Spiel oder bloß eine gute Idee? Hier ist der Test zum Adventure.

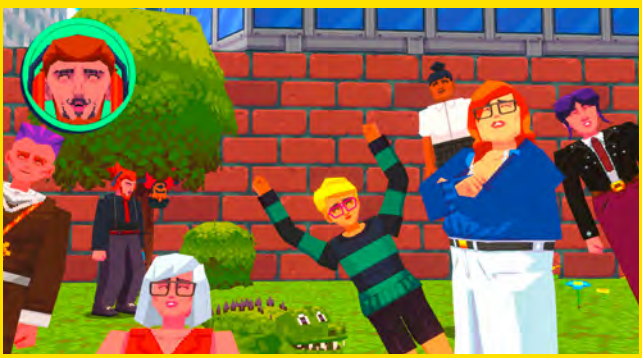
Träumt ihr insgeheim davon, euer Jasagertum an den Nagel zu hängen, um euch als Neinsager neu zu erfinden? Würdet ihr euch am liebsten von eurem Tisch erheben und euch nur mithilfe des Wortes „Nein“ einen Weg bis in die oberste Chefetage bahnen, um euch aus der freiwilligen Knechtschaft und der Ausbeutung der Bourgeoisie zu befreien? Wollt ihr Forderungen wie pünktliche Feierabendende, faire Bezahlung und vor allem gutes Kantinenessen stellen? Dann eröffnet euch Say No! More vielleicht ganze neue Wege.

Der Titel ist Programm

In Say No! More spielt ihr einen Praktikanten, der lernt, sich mithilfe des Wortes „Nein“ durchzusetzen. So ziemlich jeder stand mal am untersten Ende der Nahrungskette und kennt die Situation nur zu gut, dass man als Praktikant noch und noch eine zusätzliche Aufgabe annimmt, obwohl man eigentlich schon viel zu viel zu tun hat. Damit ist jetzt Schluss! Die Handlung von Say No! More ist simpel gestrickt. Ihr habt einen Praktikumsplatz bei einem Unternehmen gefunden. Bevor es für euch an der Zeit ist, in das Arbeitsleben einzutreten, trefft ihr auf dem Weg ins Büro euren Kumpel im Park. Er überreicht euch zur Feier des Tages eine eigenhändig von ihm zusammengestellte Lunchbox, mit all euren Lieblingssnacks. Im Büro angekommen hält der Supervisor eine Motivationsrede, um die neuen Praktikanten auf ihren Arbeitsalltag vorzubereiten. Die wichtigste Regel besteht darin, zu allem „Ja“ zu sagen. Klingt wenig spaßig, ist es auch. Kurzerhand stellt sich heraus, dass der Supervisor, die hinterlistige Schlange, es nur auf eure Lunchbox abgesehen hat. Da ihr nicht fähig seid, ihm zu widersprechen, da ihr das Wort „Nein“ anscheinend nicht aussprechen könnt, hat der Supervisor leichtes Spiel und stiehlt eure Lunchbox. Völlig frustriert über euren schlechten Start in das Arbeitsleben knallt ihr euren Kopf auf die Tischkante. Dabei löst sich ein Walkman aus den oberen Fächern des Schreibtischs. Auf der Kassette, die ihr ohne zu zögern einlegt und abspielt, befindet sich eine Anleitung zum Neinsagen. Die Männerstimme erklärt euch, wie ihr euer Selbstbewusstsein steigern könnt. Aber die Botschaft ist klar, ab sofort sagt ihr nur noch „Nein“. Nach ein paar Übungseinheiten seid ihr bereit und wisst das Nötigste, um die Lunchbox zurückzuholen. Im Großen und Ganzen ist das der Hauptinhalt des Spiels. Und wenn es heißt „Praktikant, mach dies und mach jenes“, widersetzt ihr euch allem mit einem klaren „Nein!“. Euer Ziel vor Augen und mit der Macht dieses Wortes durchschreitet ihr die Levels. Dabei ist die Story von Say No! More gespickt mit allerhand Arbeitsalltagsanekdoten, kapitalismuskritischen Ansätzen und greift viele Probleme auf, die im Zusammenhang mit Arbeits- und Privatleben stehen. „Ist es denn so falsch, mehr zu wollen, als sein ganzes Leben an ein und demselben Arbeitsplatz zu verbringen?“ – „Nein!“

Fragen wie diese regen zum Denken an und die Gesprächspartner hinterlassen einen bleibenden Eindruck. Charaktere haben manchmal schräge, aber größtenteils passend witzige Stimmen und verkörpern die klassischen Stereotype am Arbeitsplatz. Die Monologe der

„The Pope of Nope“ stärkt das Selbstvertrauen seiner Kollegen. Ihr sehr schon: Humor ist ein wichtiger Bestandteil des kunterbunten Abenteuers.



Vier-Tage-Woche? Weniger gesundheitsschädlicher Stress? Nicht mehr so oft herumschubsen lassen? „Nein“ ist das Zauberwort.

nicht spielbaren Charaktere sind nett geschrieben, unser Charakter bleibt bis auf sein Lieblingswörtchen aber stumm. Persönliche Motive bleiben verborgen. Wir wissen eigentlich nie genau, wieso wir alles daran setzen, die Lunchbox zurückzubekommen. Aber im Großen und Ganzen wurde die Thematik gut in Szene gesetzt, sodass die Undurchsichtigkeit des eigenen Charakters nicht nachteilig auffällt.

Die Aufgaben von jemand anderem übernehmen? Als Praktikant gar nicht mal so unwahrscheinlich. Es steckt eine gewisse Wahrheit im Spiel!

There is no game

Say No! More hat spielerisch leider nicht viel zu bieten. Um die Lunchbox zurückzuholen, wird man automatisiert durch die Levels geleitet. Dabei muss man jede Begegnung und jede Bitte mit einem „Nein“ ausschlagen. Die einzige spielerische Komponente ist die Auswahl verschiedener Neins. Jedoch macht es hierbei keinen Unterschied, ob ein kaltes, hitziges oder gelangweiltes Nein losgelassen wird. Da hätten die Entwickler mehr herausholen können. Zum Beispiel hätte die Auswahl des Neins Auswirkungen auf die Story haben können. Hier wird sehr viel Potenzial verschenkt. Zusätzlich stiften zwar Gesten wie Lachen, Klatschen und das Vortäuschen von Zustimmung Verwirrung beim Gegenüber, diese haben aber spielerisch keine signifikanten Auswirkungen auf das Spielgeschehen. Wichtig bleibt nur, dass man „Nein“ sagt. Das „Nein!“ kann außerdem aufgeladen werden, um dem Wort mehr Kraft zu verleihen. Das ist teilweise notwendig, um an bestimmten Stellen voranzukommen. Ab und zu bietet sich die Möglichkeit, sein Gegenüber ausreden zu lassen, um den Ausgang der Unterhaltung zu verändern. Angestellte erzählen euch mehr über ihr Leben oder ihr werdet in ein Anstarr-Duell verwickelt. Auch das hat aber leider keinen Einfluss auf die Hauptstory des Spiels und ist nicht mehr als ein kurzer witziger Lückenbüßer in einer Sequenz nahezu unaufhörlicher Neins. Immerhin der Charaktereditor ist recht umfangreich. So können wir Körperform und Aussehen verändern. Von ulkigen und krummen Gesichtern bis zu ausgefallenen Kleidungsstücken kann man sich seinen eigenen witzigen Charakter erstellen. Bevor es losgeht können wir außerdem die Sprache und Stimme passend zur Figur wählen. Ob er Japanisch „Iie“ oder Deutsch „Nein“ sagt, hat keine Auswirkungen auf die restliche Vertonung des Spiels. Die bleibt, egal, welche Sprache man ausgewählt hat, die englische Sprachausgabe.

Ein ziemlicher Neinfall

Alles in allem ist Say No! More kein besonders anspruchsvolles Spiel. Es fühlt sich eher wie eine zweistündige, ziemlich humorvolle Anleitung zum Neinsagen an, mit der man unter Umständen immerhin sein Selbstwertgefühl steigern kann. Der moralische Gehalt ähnelt dabei dem eines Kinderbuches, in dem erklärt wird, wie wichtig es ist, auch mal „Nein“ zu sagen. Nicht nur der Inhalt, sondern auch die Optik des Spiels ist kindgerecht gestaltet. Der Pixellook ist bestimmt kein preisverdächtiger Augenschmaus, passt aber zum Humor des Spiels und vermittelt einen gewissen 90er-Jahre-Charme. Wer Minecraft kennt, weiß, was man in etwa vom Gesamteindruck der Optik erwarten darf. Der Soundtrack wiederum passt zum Spielgeschehen, geht ins Ohr und bleibt im Kopf.

Say No! More ist nicht mehr als eine kurzweilige Ablenkung ohne viel Anspruch für zwei Stunden seichte humorvolle Unterhaltung. Durch die eingeschränkten Möglichkeiten bezüglich des Gameplays bietet das Spiel auch keinen Wiederspielwert. Der gute Soundtrack und der witzige Pixellook können diese Defizite nicht wirklich wettmachen.

Paul Albert

MEINUNG
Paul Albert

Interessanter Ansatz, aber das kaum vorhandene Gameplay und der geringe Umfang halten das Spiel stark zurück.

Hätte ich vorher gewusst, was mich mit Say No! More erwartet, hätte ich sicherlich, als ich die Aufgabe bekommen habe, das Spiel zu testen, auch „Nein!“ gesagt. Die Umsetzung wird der lustigen Idee nicht gerecht und der Umfang ist gering. Die Thematik ist zwar ganz interessant und humorvoll gestaltet, aber sobald man einmal durch ist, möchte man nicht mehr Zeit mit dem Spiel verbringen. Das Gameplay ist zu repetitiv, um mich bei der Stange zu halten. Wer einen amüsanten Zeitvertreib sucht, für den gibt es zig andere Spaßspiele, die interessanteres Gameplay, eine schönere Spielwelt und eine interessantere Story bieten – siehe etwa Untitled Goose Game. Wer dennoch gerne das Spiel ausprobieren möchte, dem empfehle ich, darauf zu warten, bis es im Angebot mal günstiger zu haben ist.

Infos

Termin:	09. April 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Thunderful
Entwickler:	Thunderful
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 15 Euro

Pro & Contra

- ✚ Amüsante Anekdoten
- ✚ Unterhaltsame Story
- ✚ Umfangreiche Charaktererstellung
- ✚ Gelungener Soundtrack
- ➖ Repetitives Gameplay
- ➖ Zu kurze Spieldauer
- ➖ Kein Wiederspielwert
- ➖ Nicht gut durchdachte Spielmechaniken

Wertung

5

Ein lustiges Erlebnis mit starken spielerischen Schwächen.

So amüsant der Titel ist und so merkwürdig die Charaktere auch aussehen, spielerisch hat Say No! More nicht allzu viel in der Hinterhand.

Geht's noch? Natürlich übernehmen wir nicht die fremde Monatsmiete! Wenn wir unsere Antwort „aufladen“, verleihen wir dem „Nein“ noch mehr Gewicht.

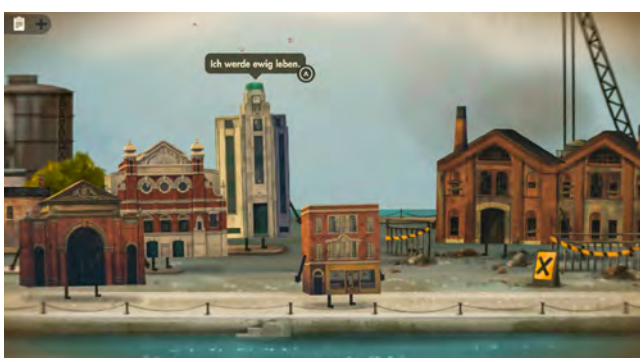
BUILDINGS HAVE FEELINGS TOO!

Ein Herz aus Stein, aber immerhin ein Herz: Kümmert euch um die Bedürfnisse der Häuser in eurer kleinen Stadt!

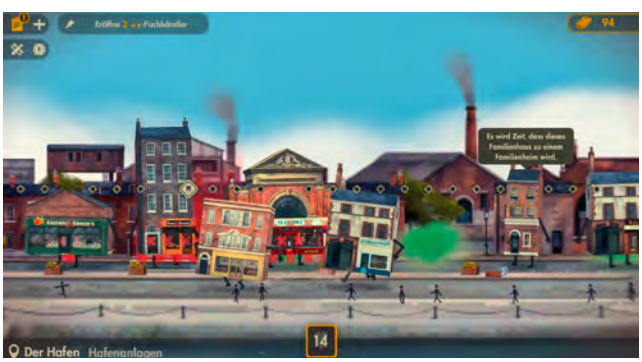
Städteaufbau mal anders: Während in vergleichbaren Spielen all die Gebäude stumm über sich ergehen lassen, was wir so auf dem Reißbrett entwerfen, haben sie in Buildings Have Feelings Too! ein Wörtchen mitzureden. Wir verkörpern sogar selbst ein Haus!

Wohnmobil auf Heldenreise

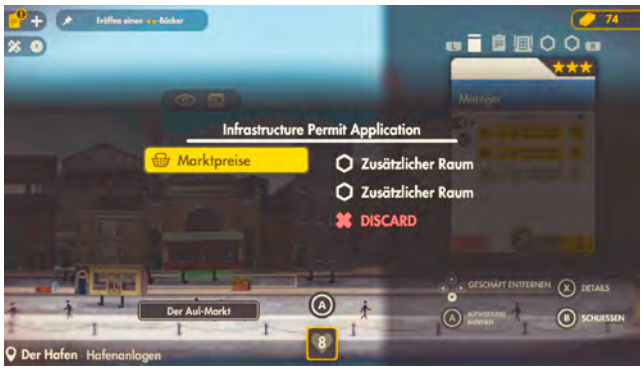
Mit der Wirtschaft geht es bergab, Gebäude verfallen – so kann es nicht weitergehen. Statt klassisch aus der Draufsicht machen wir in diesem Aufbauspiel aus der Seitenperspektive klar Schiff auf den Straßen. Wir, das Haus, laufen herum, sprechen mit anderen Bauwerken und werfen einen Blick auf deren Bedürfnisse. Wohnungen wünschen sich nicht nur Nähe zu anderen Mietshäusern sowie Einkaufsmöglichkeiten, sondern auch eine Kneipe in der Umgebung. Über luftverpestende Schornsteine oder miefige Fischhändler rümpfen sie hingegen die nicht vorhandenen Nasen. Wieso das wichtig ist? Nur, wenn die „Bedürfnisse“ der Anwesen erfüllt werden, steigen sie im Level auf, was wiederum zum Freischalten neuer Gebäudearten und Ressourcen führt. Aber nicht falsch verstehen: Rohstoffe im herkömmlichen Sinn, wie etwa Eisen oder Holz, benötigen wir nicht zum Errichten neuer Häuser, alles wird mit Goldbarren bezahlt. Und die verdienen wir, indem wir Geschäfte aufwerten oder Ziele erreichen. Ressourcen bestimmen alleine, ob sich Häuser nebeneinander wohlfühlen. Der Lebensmittelladen erzeugt frisches Gemüse, und das brauchen Wohnhäuser in der Nähe zum Aufleveln – kein Transport, keine Interaktion notwendig. Ihr seht schon: Das Platzieren von passenden Bauwerken nebeneinander ist ein wichtiger Aspekt im Spiel, ein bisschen erinnert das an die deutlich simpleren Kairosoft-Aufbauspiele, zum Beispiel Oh! Edo Town, bei denen die nachbarschaftlichen Beziehungen von Gebäudearten untereinander ebenfalls großen Einfluss auf Gedeih und Verderb der Siedlung haben. Lebewesen spielen übrigens kaum eine Rolle in Buildings Have Feelings Too!, wir sehen zwar Strichmännchen umherspazieren, aber nie mit den Häusern interagieren. Doch es gibt ja genug Spiele, in denen Menschen die Hauptrolle einnehmen! Die Kombination von Gebäudetypen erfordert, dass wir sehr viel Bauwerke schieben und mischen, das Geld und vor allem der Platz reichen nicht aus, um alle Ziele einfach durch das Errichten zahlreicher Häuser zu erfüllen. Zum einen ist das Unterfangen knifflig, weil wir bei einigen Unterkünften nicht auf den ersten Blick erkennen, was für eine Einrichtung darin untergebracht ist. Ob es sich bei dem Bürokomplex um eine Anwaltskanzlei handelt, der Laden daneben ein Café oder eine Kneipe ist – anfangs muss man jedes Gebäude anklicken und deren Ansprüche genau studieren. Für



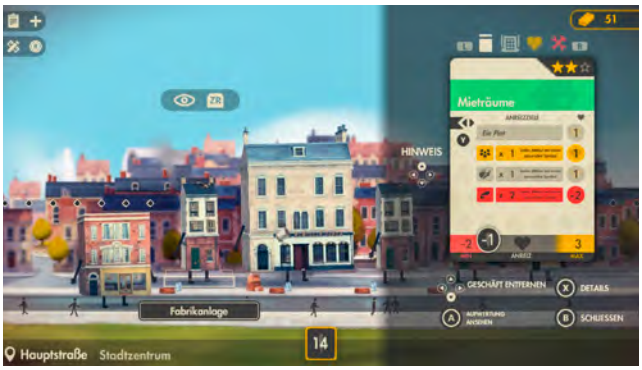
Die Gebäude wollen nicht verfallen, wissen aber nicht so recht, was sie dagegen tun sollen. Wir haben zum Glück einen Plan: die Wirtschaft ankurbeln!



Im Schlepptau haben wir den Fischhändler, wollen wir Gebäude neu platzieren, müssen wir sie ans Ziel führen. Die grüne Wolke ist übrigens der Fischgestank.



Wenn es nicht die holprigen Texte oder fehlende Buchstaben sind, dann treffen wir auf nicht übersetzte Englischfragmente wie „discard“.



Was Gebäudetypen zum Aufleveln benötigen, entnehmen wir ihrer Übersicht. Zumindest theoretisch, was „ein Pint“ bedeutet, müssen wir extra nachschlagen.

die zig Geschäfte alle Auflevel-Anforderungen zu verinnerlichen, dürfte sehr lange dauern, so verbringen wir also viel Zeit mit dem Lesen der Menüs, die aufschlussreicher sein könnten. Details erfährt man erst durch einen zusätzlichen Knopfdruck, auch das kostet Zeit. Und dann das Platzieren an sich: Es ist eine echte Fummelei, ein Haus präzise an der gewünschten Stelle zu bauen, und das Verschieben der Positionen dauert ebenfalls. Manchmal können wir Gebäudeplatzierungen nicht tauschen, obwohl es laut Anzeige möglich sein sollte – vermutlich ein Bug. Da wir selbst für die Interaktionen und das Bauen die Straße entlang laufen müssen, hat Buildings Have Feelings Too! ein ziemlich gemächliches Tempo. Dabei kommt es durchaus mal auf Schnelligkeit an, quartieren wir einen Laden zu Arrangementzwecken kurzerhand ans Ende der Straße und lassen ihn dort zu lange alleine verkümmern, wird er schließen und wir müssen zahlen, damit er wieder öffnet.

„Verstndnisprobleme“

Das Konzept des Spiels ist charmant, ohne Frage, davon sollte man sich aber nicht täuschen lassen, denn in Buildings Have Feelings Too! geht es bald ziemlich komplex zur Sache. Zwar helfen die Aufgaben dabei, den Überblick zu behalten und bringen einem das Spielprinzip näher, teilweise ist es aber wirklich mühsam, alle Anforderungen unter einen Hut zu bringen und die Synergien zu nutzen – und dann muss man sich noch mit den verschachtelten Menüs und der umständlichen Bau- sowie Verschiebemechanik herumschlagen. Einen ziemlichen Stolperstein stellen außerdem die deutschen Texte dar. Eigentlich eine schöne Sache, dass keine Fremdsprachenkenntnisse nötig sind. Allerdings vermuten wir als Urheber der Tradierung eher ein Programm denn einen Menschen, „let me show you the ropes“ wurde etwa mit „lass mich dir die Seile zeigen“ ins Deutsche übersetzt, was nicht gerade zum Verständnis beiträgt. Zum anderen fehlen der verwendeten Schriftart in den Dialogtextboxen der Häuser sämtliche deutsche Sonderzeichen wie das Eszett. Da liest man also Dinge wie „Momentan bieten meine Lebensmittelhndler frisches Gemse fr die Gebude in der Umgebung an“. Dieser Fehler sollte umgehend behoben werden! So oder so erwartet Städteplaner (oder eher: Stdteplaner?) hier mehr Puzzle-Game denn vollwertige Aufbausimulation mit Wirtschaftsaspekt. Die Bereitschaft, sich durch Menüs zu wühlen, muss beim Spieler vorhanden sein.

Katharina Pache

Was, Gebude bentigen unsere Hilfe? Kein Problem, bizarre Residenz, wir sind schon zur Stelle.

MEINUNG
Katharina Pache

Die träge, umständliche Handhabung raubt der interessanten Idee viel Charme.

Es hat schon einen Grund, weshalb man bei Aufbauspielen meistens keine Spielfigur steuert, sondern alles per Knopfdruck oder Klicken erledigt: Es ist übersichtlicher und geht schneller. Zumal Buildings Have Feelings Too! nichts durch die Kontrolle des beweglichen Hauses gewinnt, so niedlich es auch mit den Fenstern blinzelt. Im Grunde ist die Schiebe-Puzzle-ähnliche Mechanik nicht übermäßig komplex, aber den Überblick zu behalten, fällt wegen all der unterschiedlichen Anforderungen in Kombination mit den unübersichtlichen Menüs schwer. Die fehlenden Buchstaben in den Dialogen sind teils amüsant, aber so ein Fauxpas sollte dennoch nicht passieren. Das Bild ist recht unscharf, das fällt besonders im gedockten Modus auf, die Ladezeiten nehmen gerne mal eine Minute in Anspruch – immerhin erblickt man den Ladebildschirm nicht allzu oft. Kurz gesagt: Die Idee ist gut, die Umsetzung aber macht einen großen Teil des Spaß an der Sache zunichte.

Infos

Termin:	22. April 2021
Genre:	Puzzle
Hersteller:	Merge Games
Entwickler:	Blackstaff Games
Sprache:	–
Text:	Deutsch minus Umlaute und Eszett
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Nette Puzzle-Mechanik
- ✚ Motiverendes Voranschreiten
- ✚ Interessante Genre-Kombination
- ➖ Umständliches Bauen und Verschieben
- ➖ Verschachtelte Menüs
- ➖ Langsames Herumlaufen
- ➖ Übersetzungsfehler und fehlende Buchstaben
- ➖ Unscharfes Bild, lange Ladezeiten

Wertung

5

Umständliche Steuerung und Schachtelmenüs schaden dem Spielspaß.

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

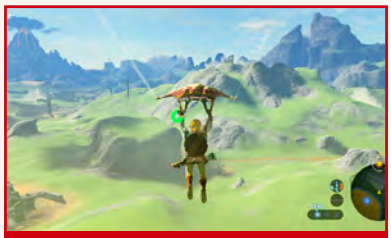
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Persona 5 Strikers
Wertung: 8 | Hersteller: Atlus

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

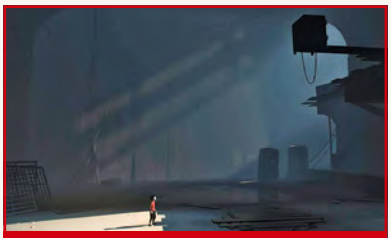
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Dry Drowning
Wertung: 8 | Hersteller: Vigamus Leonardo

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

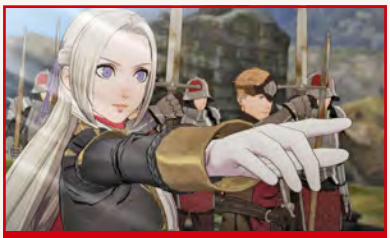
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

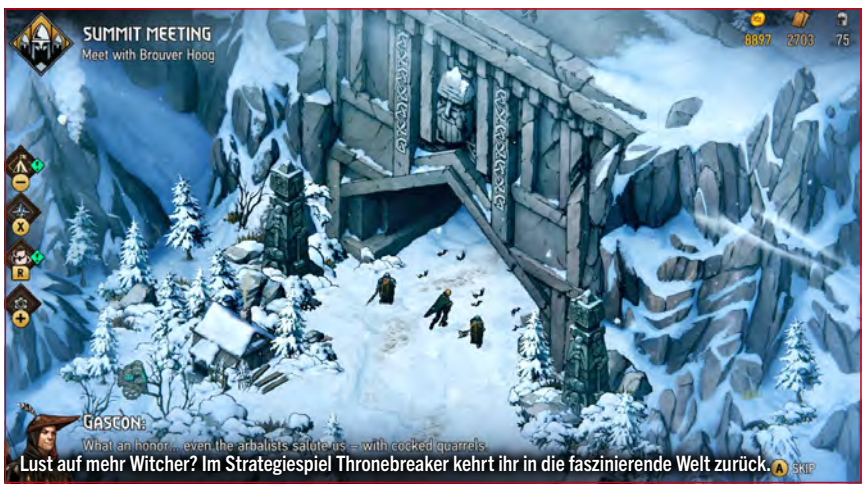
Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish



Lust auf mehr Witcher? Im Strategiespiel Thronebreaker kehrt ihr in die faszinierende Welt zurück.

MY TWO COINS

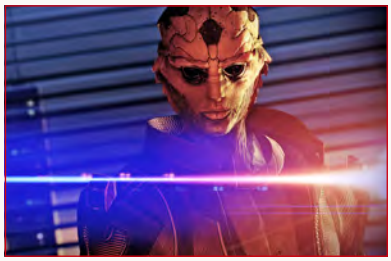
Dank New Pokémon Snap lassen sich gerade viele spannende Schnappschüsse machen! Zum Beispiel von einer Metacritic-Nutzerseite, die nur aus Null-Punkte-Bewertungen besteht.

New Pokémon Snap. Da ist sie also, die neue Foto-Safari rund um die kleinen Taschenmonster. Wisst ihr, was man bei einer Safari nicht kann? Selbst ins Steuer des Tourenwagens greifen! Das weiß ich aus erster Hand, ich war mal auf einer echten Safari … in Südengland, man soll es ja kaum glauben. Was im fetten Allrad-Jeep (hoffentlich) selbstverständlich ist, mag bei einem Videospiel nicht jedermanns Geschmack sein: So eine durch das Gameplay vorgegebene On-Rails-Bewegung – sonst eher ein Steckenpferd der „Lightgun"-Shooter – limitiert einen schon sehr. Und sie macht so ein Spiel auch mitunter etwas zäh, wenn man bestimmte Details verpasst hat und diese dann in einem weiteren Durchgang erst mühsam wieder erreichen muss. Das Problem kenne ich bereits aus dem originalen Pokémon Snap, das ich damals tatsächlich für die Nintendo-Fachpresse mitgetestet habe (Witze über mein Alter bitte an redaktion.benj@minkegel.de). Was es beim EU-Release des N64-Erstlings seinerzeit aber noch nicht gab, war Metacritic. Und die Probleme, die der Online-Meinungssammler so mit sich bringt.

They set us up the bomb

Review Bombing, also das massenweise Überziehen eines Spiels durch in der Regel brutal schlechte Nutzerbewertungen, ist nicht so sehr ein Problem für die getroffenen Spiele. Es ist ein Problem für Nutzerbewertungen. Die Informationsflut im Internet ist längst auch bei Kundenrezensionen angekommen. Bewertungen im Mittelfeld werden eigentlich kaum noch gelesen – bei 3.293 Mini-Reviews beschränkt man sich dann doch auf zwei, drei Meinungen aus dem extremen Bereich, also den ganz schlechten oder ganz hervorragenden Noten. Und in der aktuellen Konstellation verpuffen die dann leider auch regelmäßig: Wer sich mit der rezensierten Materie auskennt, hat meist bereits eine feste Meinung und will die dann nur noch bestätigt wissen oder sich über die „falschen Ansichten" ärgern. Diskussionserfolg: null. Wer komplett unbedarft an die Sache rangeht und dann so Kommentare liest wie „Dieses Spiel ist wie Krebs", der wird danach die Bewertungen insgesamt ebenfalls nicht mehr ernst nehmen – und steht dann wieder genauso ahnungslos da. Nutzer-Reviews sind eine tolle Sache. Und mit jedem Review Bombing, das über sie stattfindet, auch eine irrelevantere.

THE OTHER CASTLE



Auf die Multiplayer-Modi müsst ihr verzichten (das schafft ihr!) und einen circa 10 GB großen Day-1-Patch verdauen (das schafft ihr auch!) – der Rest ist Mass Effect in Bestform!

Wenn ihr dies lest, solltet ihr als Besitzer eines PCs, einer PS4 oder einer Xbox One bereits dazu in der Lage sein, euch die Legendary Edition der Mass Effect-Serie zu gönnen. Das Remaster-Paket der Trilogie (was vor allem dem veralteten ersten Teil gutgetan haben sollte) inklusive fast aller DLCs erscheint am 14. Mai 2021. Wir wollten bei dieser Gelegenheit die Chancen nutzen, euch an dieses Science-Fiction-Meisterwerk zu erinnern – vielleicht merkt ja auch der eine oder andere Publisher da draußen, dass die Mass Effect-Reihe immer noch lukrativ ist, wenn man sie denn technisch nicht verhunzt.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Monster Hunter Rise
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Can't Drive This
Wertung: 8 | Hersteller: Pixel Maniacs

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

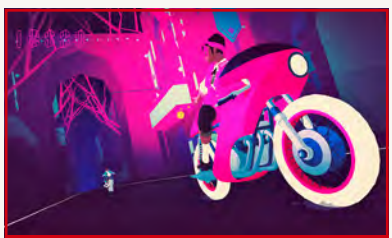
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslos alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lust auf ein klassisches JRPG? Dann könnte Trials of Mana euch gefallen – oder die Collection of Mana!

RETRORÄTSELN

Sid Meier's Pirates! Mit Ausrufezeichen und allem! Das war das gesuchte Spiel aus der letzten N-ZONE. Drei richtige Zuschriften gab es, am schnellsten war der gute Dennis Walytek.

Eigentlich hatten wir damit gerechnet, bei einem Sid-Spiel in Antworten abzusaufen, aber nur eine Handvoll Zuschriften hat uns erreicht. Mal schauen, ob es diesmal eine Nullrunde wird: Das gesuchte Spiel erschien in der ersten Hälfte der 80er-Jahre und war lange unbekannt. Nur eine dreistellige Zahl des Gams soll produziert worden sein, was wohl die Preise erklärt …

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

NEW POKÉMON SNAP

PERFEKTE FOTOS SCHIESSEN, LEGENDÄRE POKÉMON FINDEN

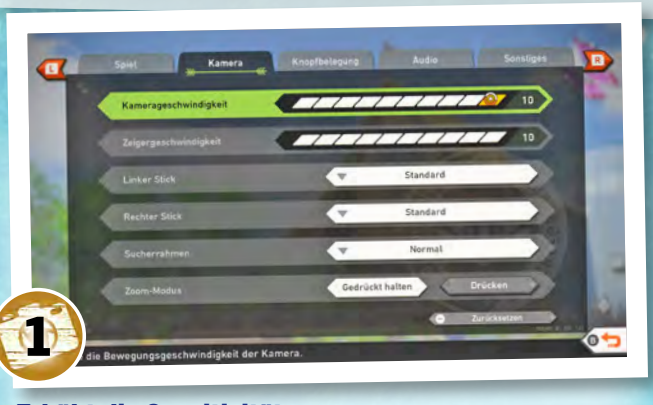
Mit unserem Foto-Kurs knipst ihr tolle Schnappschüsse – vergesst nicht, bei der Community-Aktion mitzumachen und uns eure schönsten Bilder zu senden!

New Pokémon Snap bietet viel mehr Inhalt als der erste Teil. Damit ihr euren Fotodex schnell mit eindrucksvollen Bildern füllen könnt, liefern wir euch auf diesen Seiten Tipps, Tricks und Hinweise zu Mechaniken, zur Punktewertung und zu den seltenen, legendären Pokémon. Wenn ihr euch zunächst ganz ohne Hinweise in die Wildnis wagen möchtet, solltet ihr die Seiten überblättern – ihr könnt ja später auf diesen Artikel zurückkommen, falls ihr doch Hilfe benötigt. Wenn ihr auf einen Schnappschuss besonders stolz seid, teilt ihn doch mit uns im Rahmen unserer Community-Aktion, die ihr auf den Community-Seiten in diesem Heft findet. Viel Spaß und Erfolg bei der Foto-Safari!

Katharina Pache

TIPPS FÜR TOLLE FOTOS, SCHNELLES FREISCHALTEN & GUTE WERTUNGEN

Um leichter neue Kurse freizuschalten und den Fotodex mit wertvollen Bildern zu füllen, haben wir ein paar Tipps für euch. Diese könnt ihr von Anfang an nutzen, um bestmöglich ins Abenteuer zu starten!



1

Erhöht die Sensitivität

In den Optionen könnt ihr einstellen, wie fix Kamera und Sucher auf eure Eingaben reagieren sollen. Am besten stellt ihr die Regler gleich bei Spielbeginn ganz nach rechts, dann bewegt sich euer Blick nicht mehr so träge und ihr könnt euch schneller umsehen. Für ganz abrupte Bewegungen nutzt ihr am besten das D-Pad, so wechselt ihr blitzschnell die Richtung, falls ihr im Augenwinkel ein potentielles Motiv entdeckt.

2

Spart nicht an Fotos

Pro Rundfahrt habt ihr Film für 72 Fotos dabei. Spart nicht mit dem Material, denn bei schnell beweglichen Pokémon erhöht ein flinker Finger am Abzug die Wahrscheinlichkeit, dass einer der Schnappschüsse das Tierchen relativ mittig und groß erfasst. Zumal Aufnahmen von mobilen Motiven in New Pokémon Snap keine Bewegungsunschärfe aufweisen! Später, wenn ihr Serienaufnahmen freigeschaltet habt, ist es noch einfacher, den Film fix vollzuknipsen. Kurz vor Ende der Strecke gibt es meistens sowieso nicht mehr so viel Spannendes zu sehen, ihr könnt auf diesem Wege einfach die Runde beenden, wenn ihr sowieso alles abgehakt habt, was ihr festhalten wolltet.

3

ÄPFEL SIND NICHT NUR ZUM ESSEN DA

Die leckeren Samtäpfel dienen zwar in erster Linie dazu, Pokémon bei deren Verzehr zu fotografieren, es gibt aber weitere Einsatzmöglichkeiten. So weckt ein gezielter Wurf mit dem Apfel manche schlafenden Tiere auf, und wenn ihr eine Spur aus Obst legt, könnt ihr Exemplare an andere Orte locken, wo sie eventuell neue Verhaltensweisen zeigen. Auch den Einsatz der restlichen Items solltet ihr nicht scheuen, einige Arten reagieren ganz unterschiedlich auf einen Treffer mit einer Lumina-Kugel, und selbst der Scanner lockt bestimmte Pokémon an oder verleitet sie zu neuen Posen.

4

KEHRT NACH DEM AUFLEVELN VON KURSEN ZURÜCK

Je mehr Fotos ihr schießt und je mehr Punkte ihr sammelt, desto höher steigt das Level der verschiedenen Strecken. Ihr solltet aber auch die niedrigstufigen Varianten der Kurse immer wieder besuchen, denn manchmal bieten sich dort von manchen Monstern bessere Fotogelegenheiten als in den höherstufigen Versionen, wenn mehr auf dem Kurs los ist. Ihr könnt das gewünschte Level vor dem Besuch der jeweiligen Route einfach festlegen.

5

SO FUNKTIONIEREN DIE STERNEWERTUNGEN

Wenn Professor Mirror eure Schnappschüsse begutachtet, teilt er die Aufnahmen nach Pokémon-Art und Sternesystem ein. Je höher die Sternenanzahl, desto wertvoller und seltener die im Bild verewigte Verhaltensweise. Ein Ein-Sterne-Foto kann aber durchaus mehr Punkte bringen als ein Vier-Sterne-Bild. Wieso? Jedes Foto wird nach den gleichen Richtlinien beurteilt: Wie groß ist das Monster im Bild zu sehen, blickt es in die Kamera, wird es verdeckt oder sind Teile des Körpers abgeschnitten, sind weitere Pokémon sichtbar und ist der Hintergrund schön? Wenn ihr mehr als 4.000 Punkte mit einem Bild erreicht, strahlen der oder die Sterne, die die Seltenheit des Motivs markieren, hell wie ein Diamant. Das ist die höchste Einstufung, die ihr erreichen könnt, auch wenn es natürlich möglich ist, über 5.000 Punkte und mehr abzusahnen. Unter der Diamanteinstufung gibt es noch die Ränge Gold, Silber und Kupfer. Ihr müsst nicht gleich versuchen, die Bestwertung zu erzielen, zum Komplettieren der Fotodex-Seite eines Pokémon mit vier Bildern reichen auch vier Fotos mit Kupferwertung. Ihr könnt immer später zurückkommen, um diese Schnappschüsse mit besseren Motiven zu ersetzen.

FOTOS EINREICHEN KOSTET NICHTS

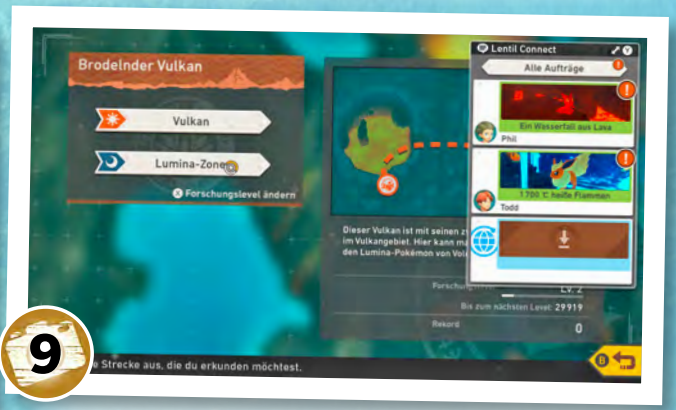
Auch, wenn ihr nicht sicher seid, ob das neue Foto eines bereits aufgenommenen Pokémons besser ist als das alte – reicht das Bild trotzdem zur Bewertung ein. Das kostet euch nichts außer ein paar Sekunden Zeit und auch kleine Punktedifferenzen tragen zu eurer Strecken- und Fotodex-Wertung bei. Praktischerweise seht ihr schon bei der Fotoauswahl für Professor Mirror, welche Verhaltensweisen ihr vorher noch nicht festgehalten habt. Dann prangt nämlich ein Ausrufezeichen neben Ordner der jeweiligen Pokémon-Art. Diese Bilder solltet ihr natürlich unter allen Umständen bewerten lassen! Solltet ihr keine Lust zum Aussuchen haben, erledigt dies das Spiel auf Wunsch per Knopfdruck für euch.

ORIENTIERT EUCH AN DEN AUFGABEN

Die Aufgaben sind kleine Nebenmissionen im Spiel, bei denen ihr zu ganz bestimmten Zeitpunkten spezifische Motive festhalten sollt. Im Pokémon-Camp sind die Aufgaben ziemlich versteckt oben rechts im Bildschirmeck zu sehen, sobald sie zur Verfügung stehen. Ihr könnt aber auch vor dem Start einer Route auf der Karte einen Blick in die Aufgaben der jeweiligen Insel – nicht Strecke! – werfen. Zwar steht so gut wie nie konkret in der Aufgabe, was ihr für die Erfüllung tun müsst, die Hinweise reichen aber meist, um zumindest den Ort und die etwaig nötigen Items einzugrenzen. Oftmals handelt es sich bei den Aufgabenmotiven um seltene Verhaltensweisen, die ordentlich Punkte bringen!

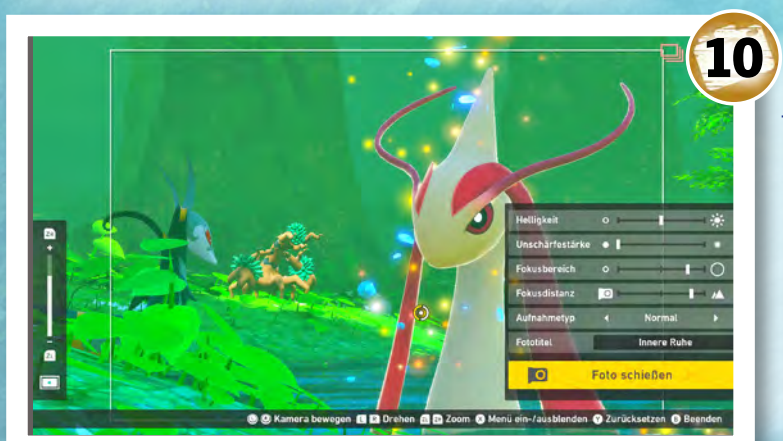
AUGEN UND OHREN IM RÜCKEN

Auf den Strecken ist man meistens von all dem abgelenkt, was vor einem passiert, sodass man gar nicht richtig mitbekommt, was eigentlich hinter einem geschieht. Werft regelmäßig einen Blick zurück, um Pokémon an neuen Orten abzulichten! Mit dem D-Pad dreht ihr euch ganz schnell um 180 Grad. Hilfreich ist es auch, auf die Geräusche zu achten. Könnt ihr einen Sound keinem der sichtbaren Pokémon zuordnen, dann dreht euch um und seht dort einmal nach. Außerdem hilft in diesen Momenten der Scanner, der eventuell versteckte Monsterchen mit Fragezeichen markiert.



KEHRT ZU DEN LUMINA-STRECKEN ZURÜCK

Bei eurem jeweils ersten Abstecher in die Zonen, in denen ihr legendäre Lumina-Pokémon fotografiert, ist abgesehen von der Anwesenheit des jeweiligen Monsters nicht allzu viel los. Allerdings levelt die Strecke meistens schon nach eurem ersten Ausflug dorthin auf, und dann tummeln sich weitere Pokémon in der Zone – und natürlich das Lumina-Monster, das ihr weiterhin fotografieren könnt, um den jeweiligen Fotodex-Eintrag zu komplettieren. In den speziellen Levels tauchen nicht nur Pokémon auf, die es auf anderen Routen nicht gibt, ihr könnt hier auch teilweise ganz spezielles Verhalten auf Fotos verewigen.

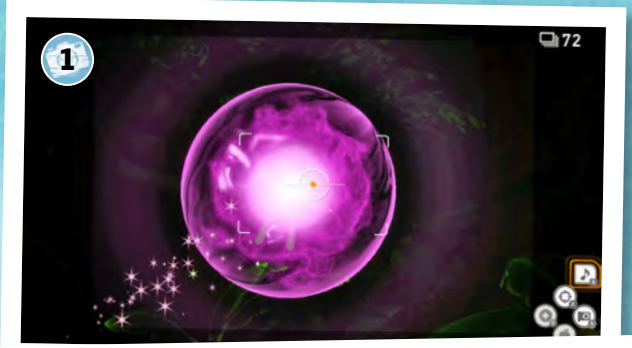


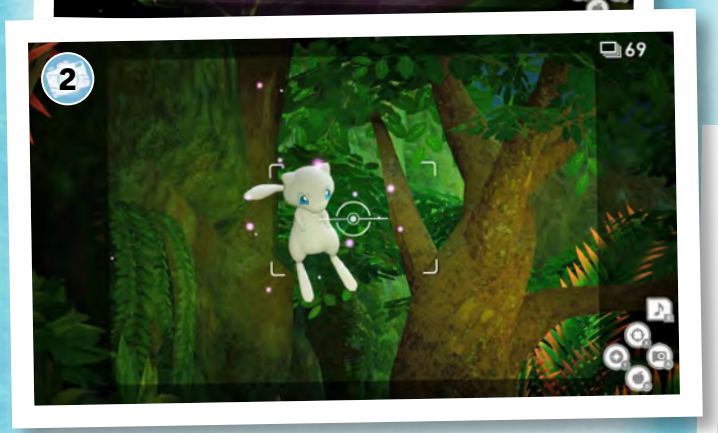
BESSERE BILDER MIT FOTO PLUS – MIT EINSCHRÄNKUNGEN

Mit der Funktion Foto Plus könnt ihr, sobald ihr sie freigeschaltet habt, Fotos weiter anpassen – aber nur, wenn ihr grade von einer Tour zurückkommt und die Bilder auswählt, die ihr in eurem privaten Album speichern möchtet. Mit Foto Plus zoomt ihr näher heran, stellt Schärfe und Belichtung ein und mehr. Allerdings wird das Bild so nicht erneut bewertet, ihr könnt eure Punkteausbeute auf diesem Wege also nicht maximieren. Achtung: Foto Plus könnt ihr wirklich nur direkt nach einem Ausflug vor dem Abspeichern der Bilder nutzen! Ihr könnt zwar jederzeit bereits angefertigte Aufnahmen (auch im Fotodex) mit Filter, Rahmen und Aufklebern verschönern, doch das komplexere Foto Plus ist auf diesen Einsatzbereich beschränkt.

SELTENE POKÉMON: HIER FINDET IHR SIE

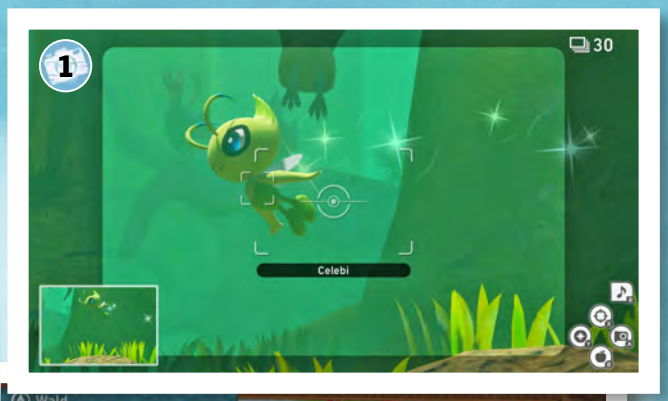
Die Lentil-Inseln sind dicht bevölkert von über 200 Arten Pokémon, einige davon sogar besonders seltene Taschenmonster. Einigen dieser einmaligen Wesen mit Leuchtkraft begegnet ihr automatisch im Verlauf der Story. Andere Kreaturen aber sind schwieriger zu entdecken und erscheinen erst, wenn ihr die Story abgeschlossen habt – doch keine Sorge, mit unseren Hinweisen kommt ihr ihnen problemlos auf die Schliche. Es ist gut möglich, dass man die aufgeführten Pokémon auch an anderen Stellen im Spiel finden kann, sicherlich stecken noch einige Geheimnisse im Spiel.





MEW

Das geheimnisvolle Pokémon mit der Pokédex-Nummer 151 könnt ihr im Level Dichter Dschungel (Nacht) ab Stufe zwei treffen. Dafür müsst ihr euch sofort nach dem Start der Strecke umdrehen und nach hinten schauen, und dann die Pokéflöte mit der Kamera abspielen. Eine Spielern des ersten Teils vertraute, rosa Kugel wird erscheinen (Bild 1). Bewerft sie mit einem Samtapfel, um Mew zum Vorschein zu bringen und ein Foto zu knipsen (Bild 2)! Mew huscht danach weiterhin durch den ersten Teil des Levels, ihr könnt es also mehrmals fotografieren, wenn ihr es noch einmal mit einem Apfel trefft.



CELEBI

Celebi fühlt sich seinem Naturell entsprechend im Wald wohl. Wählt also die Strecke Wandelwald (Bild 2) ab Level zwei und haltet rechts von euch Ausschau, wenn ihr im letzten, immergrünen Teil des Levels angekommen seid. Dort schwebt Celebi von rechts nach links ziemlich flink umher (Bild 1). Irgendwelche Voraussetzungen, damit Celebi erscheint, müsst ihr nicht erfüllen, auch die Jahreszeit auf der Route ist egal.

SHAYMIN

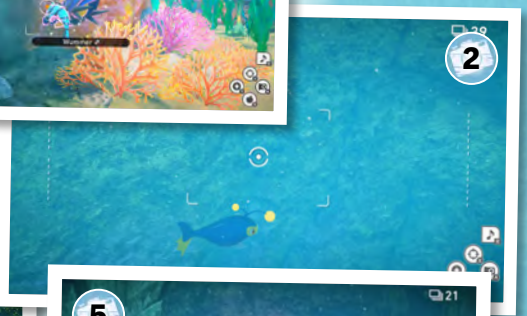
Shaymin begegnet euch im allerersten Level des Spiels, im Floreo-Naturpark ab Forscherlevel zwei, und zwar sowohl auf der normalen Strecke tagsüber und nachts, als auch auf der Lumina-Route. Zum einen versteckt sich Shaymin tagsüber im Gras links von der Stelle, an der die Bidiza ihren Damm errichtet haben und am Ende im Blumenfeld. Außerdem findet ihr es nachts auf der gleichen Strecke beim Start rechts, wie es mit seinen Freunden abhängt (Bild 1). Auf der Lumina-Strecke mit Meganie müsst ihr mit Lumina-Kugeln auf die Klippe links in der Nähe der ersten Lumina-Blüte werfen (Bild 2), und zwar auf den Bereich genau hinter dem Grasbüschel. Dann wird Shaymin sichtbar und ihr könnt nicht nur das Igelwesen an sich fotografieren, sondern auch die Interaktion mit Meganie festhalten, wenn Shaymin auf den Kopf des Pflanzen-Pokémon springt.

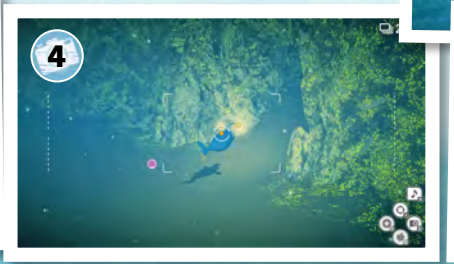
MANAPHY

Das legendäre Wasser-Pokémon hält sich in der Nähe von Lapras auf, wählt also die Strecke Copia-Riff (Abend) (Bild 1), sie sollte mindestens Stufe zwei aufweisen. Entscheidet euch kurz vor dem Ende der Tour für die Abzweigung rechtsherum, die euch an den Lapras vorbeiführt. Trefft Lapras dann mit Lumina-Kugeln und spielt die Pokéflöte mit der Kamera. Manaphy springt neben den singenden Lapras hervor (Bild 2) und schwimmt dann durchs Wasser.

LUGIA

Auch Lugia fühlt sich im Wasser wohl, allerdings in einem anderen Level, nämlich am Lentil-Meeresgrund. Ihr benötigt zwingend Forscher-Level drei in diesem Areal. Um das Pokémon zu finden, müsst ihr die erste Abzweigung links im Level nehmen, hinter dem Felsbrocken, der anfangs die Alternativroute blockiert (Bild 1). Fahrt dann durch die Höhle. Wenn ihr den felsigen Tunnel entlang senkrecht nach unten taucht, haltet Ausschau nach einem einzelnen Lanturn (Bild 2). Bewerft es mit einer Lumina-Kugel. Seht euch nun auf dem Weg abwärts im gleichen Areal nach zwei Quabbel um, die das Lanturn von gerade eben piesacken (Bild 3). Helft Lanturn, indem ihr wieder eine Lumina-Kugeln auf die Streithähne werft. Lanturn wird euch danken, indem er euch zu einem neuen Bereich führt (Bild 4). Schwimmt mit ihm durch die Höhle und schaut dann gleich nach rechts: Lugia hält ein Nickerchen (Bild 5). Um Lugia aufzuwecken, müsst ihr die Lumina-Blüten in seiner Nähe treffen. Eine ist gleich vor ihm und leicht zu erwischen, die andere aber ist weiter hinten an der Höhlenwand beim schlafenden Karpador. Wenn ihr beide erleuchtet, schwimmt Lugia umher und ihr könnt eindrucksvolle Bilder schießen.





SUICUNE

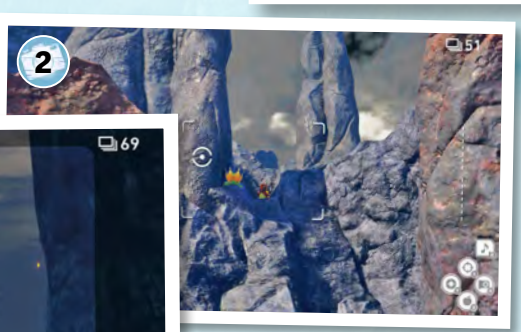
Suicune zu fotografieren, ist vergleichsweise kompliziert, aber mit Guide kein Problem! Zunächst wählt ihr die Route Frostiges Schneefeld (Nacht), ihr benötigt mindestens Forscherlevel zwei und ihr müsst die Abkürzung durch die Schneewand freigeschaltet haben, indem ihr tagsüber Sandamer fotografiert. Nehmt die erste Abzweigung durch die große Schneewand. Dort seht ihr ein Krawell. Sobald es sich beim Baum platziert hat, bewerft es mit einer Lumina-Kugel (Bild 1). Das Pokémon wird die Tanne angreifen, sodass Schnee auf Rexblisar fällt. Das Monster wird wütend und beschwört einen Blizzard herauf. Blickt gleich darauf in Fahrtrichtung, um Frosdedje zu entdecken. Fotografiert es (Bild 2), damit es eine Abzweigung nimmt. Diese führt rechts durch eine Schneewand in die Eishöhle. Sobald ihr die Eishöhle verlasst, seht ihr im Meer rechts ein Rossana auf einem Arktilas (Bild 3). Rossana müsst ihr jetzt „nur noch“ mit einer Lumina-Kugel treffen, damit Suicune von rechts hinten über das Eismeer galoppiert. Achtung: Wenn ihr nur Stufe zwei des Levels habt, dann könnt ihr Suicune trotzdem fotografieren, jedoch nicht an dieser Stelle. Die Lumina-Kugel für Rossana spart ihr euch, fahrt stattdessen bis fast ganz zum Ende der Route. Rechts beim Endpunkt wird Suicine von einer Eisplattform aus in eure Richtung blicken (Bild 4).

DIANCIE

Das Stein-Fee-Pokémon findet ihr im Level Entlegene Höhle, die Route müsst ihr auf Level drei freigeschaltet haben. Wählt die Abzweigung rechtsherum, die nach unten, tiefer in die Höhle führt (Bild 1). Hier seht ihr schon von oben zwei Rocara und ein Flunkifer. Alle drei müsst ihr mit Lumina-Kugeln trefffen, damit Diancie sich zeigt (Bild 2). Das ist aber zum Glück nicht allzu schwierig und habt ihr das erledigt, müsst ihr nur leicht nach rechts von Flunkifer Ausschau halten, um das legendäre Pokémon zu entdecken, wie es zum Trio die Steine entlang nach unten schwebt (Bild 3).

JIRACHI

In den Ruinen des Schutzes habt ihr die Gelegenheit, auf Jirachi zu treffen. Es begegnet euch gleich zu Beginn der Strecke im überirdischen Bereich, solange ihr Level zwei der Route freigeschaltet habt. Zwischen den schwebenden Cottomi am Anfang fliegt euch Jirachi das erste Mal entgegen (Bild 1), tiefer in den Ruinen zeigt es sich ebenfalls – und ihr müsst dafür nicht einmal etwas Besonderes tun. Jirachi schlummert auf der Statue in der Mitte des zweiten Kristallblumenbrunnens, den ihr erleuchten musstet, um die Story des Spiels abzuschließen (Bild 2). Wenn ihr es hier aufweckt, schwirrt es durch die ganze Höhle.



HO-OH

Der Feuervogel ist auf der Route Brodelnder Vulkan ab Level drei beheimatet. Es kann an drei Stellen erscheinen: Schaut beim Start des Gebiets rechts zwischen die Felsen (Bild 1). Wenn ihr weiterfahrt, erreicht ihr das Magmafeld. Seht links hinter euch, wo Monargoras zwischen den Felsen herausstampft. Auch hier kann sich Ho-Oh blicken lassen. Die dritte und letzte mögliche Stelle ist im gleichen Areal rechts, wo Glumanda und eine Lumina-Blüte zu sehen sind (Bild 2). Habt ihr Ho-Oh an einer der Stellen geknipst, fahrt in die Höhle und nehmt die Route rechtsherum. Im Raum nach dem schlafenden Sheinux ist links an der Wand eine Feder, trefft sie mit der Lumina-Kugel. Weckt dann das schlafende Qurtel rechts, hinter ihm ist noch eine Feder. Die letzte steckt zwischen Glumanda und Flamara. Habt ihr alle erleuchtet, posiert Ho-Oh am Ende der Route!

ZU GUTER LETZT: CODE-KNACKEN

In New Pokémon Snap stecken einige Secrets, und sicherlich sind viele davon noch nicht entdeckt worden. Wir haben aber schon einmal ein amüsantes Easter Egg für euch, das zum Knobeln einlädt! Dabei geht es um die Schilder und Texte im Spiel. In der Lentil-Region nutzt man anscheinend ein eigenes Alphabet. Jeder der fremdartig aussehenden Buchstaben, die ihr auf Schildern und dergleichen seht, entspricht einem Buchstaben im englischen Alphabet. Ihr könnt die Nachrichten sogar entschlüsseln, denn einige Symbole kann man sich zusammenreimen. Unser treues Fahrzeug etwa heißt bekanntermaßen Neo-01, also wissen wir bereits drei Buchstaben. So können wir tatsächlich nach und nach entziffern, was in der Umgebung so geschrieben steht!

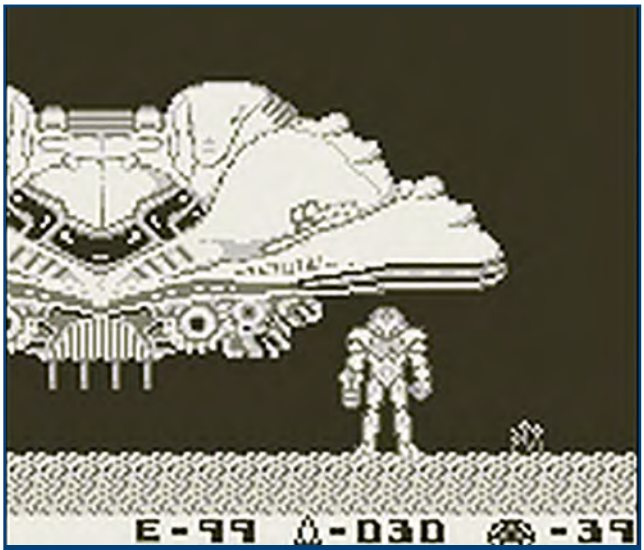
METROID 2: RETURN OF SAMUS

Auf kleinerer Hardware als zuvor, trotzdem in fast jeder Hinsicht größer und besser: Metroid 2 brachte das Metroidvania-Genre einen ordentlichen Schritt nach vorne!

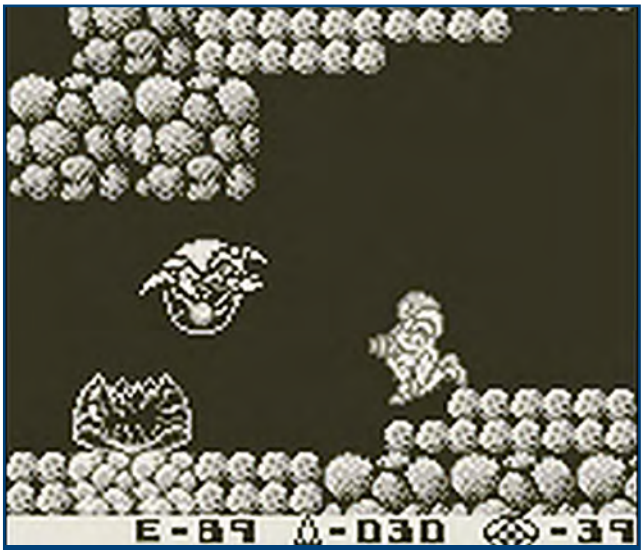
Ganz so stiefmütterlich, wie man es als Serienfan wahrnimmt, behandelt Nintendo Metroid im Grunde gar nicht. Klar, mit der Spielefülle eines Mario oder Zelda darf man den Output nicht vergleichen. Aber mit Metroid Prime 1-3, Metroid Fusion, Metroid Zero Mission, Metroid: Other, M, Spin-offs wie Metroid Prime Pinball und leider auch Metroid Prime: Federation Force und nicht zuletzt Metroid Prime 4 am Horizont gab es da in den vergangenen 20 Jahren schon einige Knallerchen und Knaller. Zuletzt machte die Serie jedoch mit Metroid: Samus Returns für den 3DS von sich reden (das wir übrigens endlich auch auf der Switch haben wollen, Nintendo!), einem wirklich tollen Remake des zweiten Teils der Serie, Metroid 2: Return of Samus für den Ur-Game-Boy. Und auch, wenn das Remake, das eigentlich eine Neuinterpretation darstellt, ohne jede Frage das bessere Spiel ist, so darf sein Ursprung keineswegs vergessen werden. Denn was Nintendo hier vor satten 30 Jahren auf den grauen 8-Bit-Block gezaubert hat, ist nach wie vor beeindruckend und war Wegbereiter für einen kleinen, unbekannten Titel namens Super Metroid.

So muss Samus sein!

Was das Badass-Potential der Protagonistin angeht, ist Return of Samus weit vorne mit dabei, denn die Story ist ebenso simpel wie brachial: Samus Aran soll den Planeten SR288 besuchen, die Heimat der parasitären Lebensform der Metroids, und dort jedes einzelne Exemplar ins Jenseits schicken. Noch nie kam die Heldin ihrer eigentlichen Beru-



Samus Aran landet mit ihrem Raumschiff auf einem unbekannten Planeten und muss sich fortan gegen Flora und Fauna behaupten – so kennt und liebt man Metroid.



Der Zähler im rechten unteren Eck zeigt, wie viele der Metroids man noch bezwingen muss. Diese Aufgabe bleibt das ganze Spiel über Samus' Hauptmotivation.

fung als Kopfgeldjägerin so nahe – da können schnöde Klempner einpacken gehen! Und auch, wenn es am Ende einen kleinen emotionalen Twist gibt und Samus im Angesicht eines Baby-Metroids Barmherzigkeit zeigt, so ist der Weg dorthin so gnadenlos, wie man sich das vorstellt: Samus rennt über den Planeten und killt, killt, killt. Auch, wenn die Story keineswegs kompliziert ist – im Grunde wisst ihr nach diesen wenigen Zeilen alles, was es zu wissen gibt –, so war sie in ihrer düsteren Machart doch für Nintendo-Verhältnisse einzigartig und prägte viel stärker als der extrem simple NES-Erstling das, was man sich heute unter einer Metroid-Erzählung und der dazugehörigen Atmosphäre vorstellt. Übrigens: Auch Samus' ikonisches Varia-Suit-Design mit den riesigen Kugeln auf den Schultern hat hier seinen Ursprung.

Der Beginn von etwas Großem

Was das Gameplay betrifft, so ging Metroid 2: Return of Samus einen deutlichen Schritt in Richtung Spielerführung, anders als der Vorgänger, in dem man meistens keine Ahnung hatte, was zu tun ist und wo es als nächstes hingeht. Klar, mit Super Metroid oder den neueren Teilen darf man das trotzdem nicht vergleichen. Eine Map existiert nicht, damit einhergehend auch kein Missionsmarker. Aber erstens ist die zusammenhängende Welt wesentlich sinnvoller und weniger gleichförmig aufgebaut als zuvor, wo sie im Grunde vor allem aus allerlei riesigen vertikalen Schächten mit Gängen dazwischen bestand. Nun sind die Areale kleiner und stimmiger verbunden. Und zweitens haben wir vor allem immer ein Ziel vor Augen: eben das Auslöschen sämtlicher Metroids. Ein Zähler am unteren Bildschirmrand verrät stets, wie viele der Widersacher noch zu erledigen sind, und das zieht sich durch das ganze Spiel. Hat man eine gesetzte Anzahl der Metroids erledigt, sinkt der Lavapegel in den Höhlensystemen des Planeten und Samus kann weiter nach unten vordringen – auch das dient der Spielerführung. Man mag meinen, dass das in Monotonie ausartet, aber weit gefehlt. Erstens sind die Kämpfe gegen die drei verschiedenen Evolutionsstufen der parasitären Störenfriede stets recht schnell abgehandelt, und dazwischen wartet das bekannte Metroid-Gameplay, wie man es heute liebt, wie es damals aber erst im Entstehen war. Also erkundet man die Umgebungen, schlägt sich wacker gegen Bosse (abseits der Metroid-Kämpfe), schaltet allerlei Helferlein frei wie den Space Jump für unendliche Sprünge, den Spider Ball, mit dem man an der Wand entlangrollen kann und neue Beam-Waffen und gelangt mit deren Hilfe an zuvor unerreichbare Orte. So simpel wie genial, und auch, wenn erst Super Metroid die Formel perfektionierte und sich daraufhin in Kombination aus Metroid und dem ähnlich angelegten Castlevania das Subgenre Metroidvania bildete, so sind alle Zutaten dafür schon in Metroid 2 vorhanden; und das wesentlich stärker als im NES-Metroid, welches in dieser Hinsicht doch eher noch eine grobe Blaupause darstellte für das, was da in Zukunft noch alles kommen sollte.

Bedeutender, als man denkt

Auch abseits des eigentlichen Inhalts überraschte Metroid 2, etwa mit einer Speicherfunktion anstatt eines Passwortsystems, was damals keineswegs Standard war. Trotzdem und trotz guter Verkaufszahlen kam das Abenteuer bei der Fachpresse damals nur bedingt gut weg. Also nicht falsch verstehen, das Spiel wurde keineswegs zerrissen, aber seine Bedeutung kleingeredet und viele der Dinge, die es neu machte, wurden nicht erkannt. Kritisiert wurde unter anderem gerade die Grafik, die mit heutigem Blick dank ihrer großen Figuren und klaren Struktur definitiv den Test der Zeit bestanden hat. Außerdem beklagte die Fachpresse dereinst Monotonie und zu viel Backtracking – etwas, was man Metroidvanias generell bestimmt vorwerfen kann, was aber eben auch ein grundlegendes Merkmal des Genres ist. Heutzutage wissen wir es dankenswerterweise besser, und in Auflistungen der besten Game-Boy- oder gar Nintendo-Spiele findet sich fast immer auch ein Plätzchen für Samus' zweiten Ausritt in der Welt der interstellaren Kopfgeldjägerei. Mit Recht! Denn mal Butter bei die Fische: Ohne Metroid 2 kein Super Metroid, kein Metroid Prime, und sogar Serien wie Zelda, die sich in späteren Teilen einer gewissen Metroidvania-Struktur bedienten, würden unter Umständen anders aussehen, als wir sie kennen. Keine schlechte Leistung für den kleinen, graubraunen 8-Bit-Weltraum-Ausflug. ■ **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

Vieles dessen, was später Super Metroid ausmachen sollte, zeigte sich bereits in Metroid 2.

Ist Metroid 2: Return of Samus so gut gealtert wie Super Metroid? Nein, keineswegs. Es ist definitiv ein Produkt seiner Zeit, und die minimalistische Grafik sowie das Fehlen von Komfortfeatures wie einer Map halten es zurück. Trotzdem sollte man es als Serienfan zumindest einmal gespielt haben. Denn auch, wenn es mit Blick auf die Spielewelt noch nicht das lostrat, was der direkte Nachfolger für das SNES auslösen würde, so war es im Vergleich mit dem NES-Erstling dennoch ein gewaltiger Schritt nach vorne sowohl für die Serie als auch für das Genre an sich; Metroid 2 perfektionierte Metroidvania noch nicht, half aber auf beeindruckende Weise mit, zu definieren, was man sich heute darunter vorstellt. Ich auf jeden Fall genieße es, alle paar Jahre wieder meinen Ur-Game-Boy anzuwerfen und mich in der bis heute extrem atmosphärischen Welt des Planeten SR388 zu verlieren. Da steckt natürlich viel Nostalgie drin, aber nicht einmal dem fantastischen Remake gelingt das so konsequent.

Winzigkleines Format, Darstellung in Grün- beziehungsweise Grautönen, sparsame 8-Bit-Grafik – und trotzdem kommt das Metroid-Feeling perfekt rüber.

Metroid 2 erschien noch vor dem bis heute heiß geliebten Super Metroid für das SNES und ist ein wenig in Vergessenheit geraten – völlig zu Unrecht, finden wir!

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

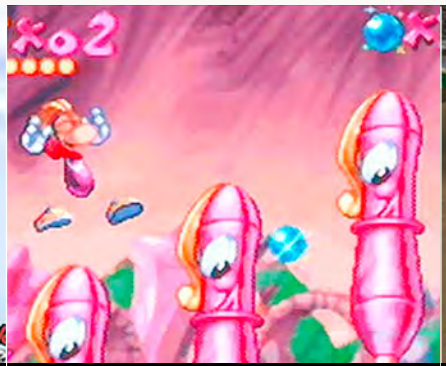
DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 06/2001

Vor 20 Jahren gab es gleich mehrere Gründe zu feiern. Beispielsweise das damals vierjährige Jubiläum der N-ZONE! Das nahm die Redaktion seinerzeit zum Anlass, um in einer kleinen Reportage auf vier Jahre N-ZONE zurückzublicken, bei einem großen Gewinnspiel gab es außerdem allerlei tolle Preise abzustauben. Ein weiterer Feiergrund: Viele neue Infos zum damals bevorstehenden Gamecube von der E3 2001! Nintendo konzentrierte sich auf der Messe natürlich auf die kommende Heimkonsole, im Heft gab's jede Menge Infos zur Technik und zu vielen kommenden Spielen wie beispielsweise Luigi's Mansion und Super Smash Bros. Melee. Eine passende Reportage mit dem Titel "Der Würfel kommt ins Rollen!" fasste alle Infos zum Gamecube zusammen, der in Japan und USA bereits 2001 erschien, in Europa und somit auch hierzulande erst im Mai 2002. Ein großes Thema war vor 20 Jahren auch der Game Boy Advance, dessen Veröffentlichung in Deutschland zum Zeitpunkt des Erscheinens der N-ZONE 06/2001 nur noch wenige Wochen entfernt war. Mit Tony Hawk's Pro Skater 2 schaffte es dann auch gleich ein GBA-Titel in die Vorschau, im Testbereich konnte das GBA-Spiel Rayman Advance (86) überzeugen. Fürs Nintendo 64 testete die Redaktion unter anderem Dr. Mario 64 (81), Excitebike 64 (86) sowie Animal Forest (ohne Bewertung). Letzteres erschien erst einige Jahre später als Animal Crossing für den Gamecube auch außerhalb Japans. Auf dem Game Boy Color kamen Harvest Moon 2 (85) und Pokémon Puzzle Challenge (85) neben weiteren Reviews besonders gut im Test bei der N-ZONE an.

SUPER SMASH BROS. MELEE



RAYMAN ADVANCE

EXCITEBIKE 64

AUSGABE 06/2011

Vor zehn Jahren wurde die Nintendo-Welt von zwei Themen dominiert. Einerseits war das die Nachfolgekonsole zur Wii. Die Wii nämlich war Mitte 2011 schon in die Jahre gekommen und zur nächsten Heimkonsole von Nintendo kursierten bereits tonnenweise Gerüchte. In einer Reportage namens „Wii: Die nächste Generation im Fakten-Check" überprüfte die Redaktion die Mutmaßungen zu Release, Preis, Features, Controller und Co. Andererseits stand mit The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D ein großer Nintendo-Hit aus den 90ern in Form eines umfangreichen Remakes für den damals noch jungen 3DS bevor. In einer XXL-Vorschau widmete sich die N-ZONE jedem noch so kleinen Aspekt des Handheld-Spiels. Im Vorschaubereich ging es unter anderem außerdem um Wii Play: Motion für die Wii, Resident Evil: The Mercenaries 3D und Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter für den 3DS sowie um Pokémon Typing DS für den Nintendo DS; später erschienen als Lernen mit Pokémon: Tasten-Abenteuer. Bei den Tests stachen ein paar Spiele positiv hervor, beispielsweise Lego Pirates of the Carribbean (82), Virtua Tennis 4 (79) und Exerbeat (75) für die Wii, Dead of Alive Dimensions (85) für den 3DS sowie Dragon Quest 6: Wandler zwischen den Welten (87) und Pflanzen gegen Zombies (85) für den Nintendo DS. Abgerundet wurde das Heft vor zehn Jahren durch allerlei weitere spannende Rubriken wie „Das Lexikon des Gaming-Vokabulars", einen riesigen Retro-Beitrag mit dem Titel „Der Zelda-Stammbaum", nützliche Tipps und Tricks, das Spielerforum und noch vieles mehr.

Wii U

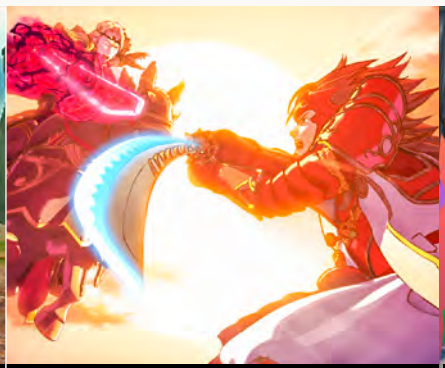
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

VIRTUA TENNIS 4

AUSGABE 06/2016

Vor fünf Jahren beschäftigten die N-ZONE vor allem zwei Dinge: Die Nintendo NX – heutzutage bekannt als Nintendo Switch – sowie der quälende Mangel an neuen Wii-U-Spielen in der näheren Zeit vor Release eben jener Switch. Soll heißen: Als die NX/Switch Mitte 2016 nur noch rund ein dreiviertel Jahr entfernt war, hatte Nintendo die Wii U bereits endgültig als Flop abgeschrieben. Im Vorschau-Bereich beschäftigte sich die Redaktion zwar im Fall von Tokyo Mirage Sessions #FE, Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht sowie Bloodstained: Ritual of the Night noch mit (seinerzeit) kommenden Spielen für die Tablet-Konsole, die durchaus vielversprechend waren; bei den Tests von Wii-U-Titeln konnte aber lediglich Lost Reavers (44) besprochen werden, das leider gar kein gutes Bild abgab. Ansonsten gab's für die Wii eigentlich nur Virtual-Console-Titel, darunter aber jede Menge tolle Klassiker aus vergangenen Nintendo-Tagen. Beim 3DS lief es 2016 deutlich besser, im Vorschaubereich der N-ZONE 06/2016 erregten Monster Hunter Generations und Kirby: Planet Robobot Vorfreude; Fire Emblem Fates konnte im Test glänzen und bekam sogar eine 90er-Wertung verpasst! Besonders spannend für die Leserinnen und Leser waren außerdem ein großes Zelda-Special mit dem Titel „The Legend of Zelda: 30 Jahre voller fantastischer Abenteuer" und eine Reportage namens „Phänomen Rogue-Like-Spiele". Im ausladenden Retro-Bereich ging es derweil unter anderem um die Rollenspiel-Reihe Dragon Quest und allerlei Zubehör fürs NES, Nintendos allererste Heimkonsole aus den 80ern.

MONSTER HUNTER GENERATIONS



FIRE EMBLEM FATES

TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

RETRO-LIEBE

Beflügelt von neuerlicher Nostalgie, habe ich mich in letzter Zeit voll und ganz meiner liebsten Spielkonsole aller Zeiten hingegeben: dem Nintendo 64.

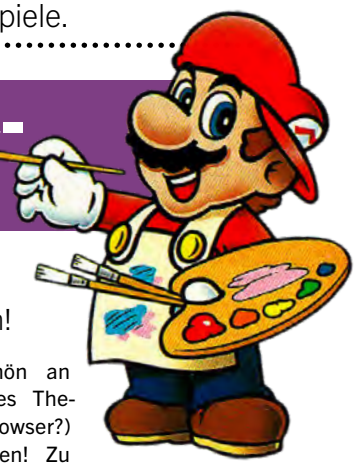
Ich habe es – endlich! – mal wieder getan. In einem Anschwung von Nostalgie habe ich mich in den Keller begeben und mein Nintendo 64 aus der Kiste mit den alten Konsolen herausgekramt. Dazu vier farblich passende Controller (alles in schwarz), vier Rumble Paks, ein Controller Pak, ein Transfer Pak sowie knapp 20 Spiele. Hoch mit allem in Wohnung, alles angeschlossen und los geht's. Was ist zuerst in den Modulschacht gewandert? Super Smash Bros. Natürlich ist das N64-Original dem aktuellen Ultimate in allen Belangen unterlegen, aber ich kann mich dem Charme des Serienerstlings einfach nicht entziehen. Es folgten Pokémon Snap, Pokémon Stadium und Donkey Kong 64. Letzteres wollte ich mal wieder durchspielen, nach knapp 100 goldenen Bananen hat es mir dann aber erstmal wieder gereicht. Noch ein bisschen Mario Kart 64 und Jet Force Gemini stattdessen

Nostalgie ist schön

Nach einigen Tagen in wohliger Nostalgie (auch musikalisch habe ich mich parallel auf eine Reise in die Vergangenheit begeben) mit dem Nintendo 64 fing ich an, online nach weiteren Schätzen für Nintendos 64-Bit-Maschine zu suchen. Der erste erfolgreiche Kauf: Ocarina of Time für rund 30 Euro – mit Versand und Gebühren. Jahrelang habe ich mich mit der 3DS-Version begnügt, jetzt konnte ich mich dem Original nicht länger verwehren. Was für eine Freude, als das Spiel freitags pünktlich zum Wochenende bei mir ankam! Danach ein weiterer Kauf: Diddy Kong Racing. Während ich diese Zeilen schreibe, ist das Spiel im Lieferfahrzeug, kommt also heute noch. Hach, Nostalgie kann so schön sein!

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

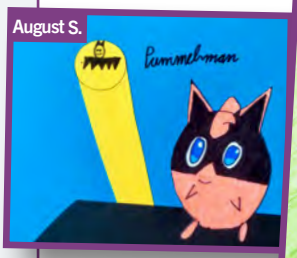


Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

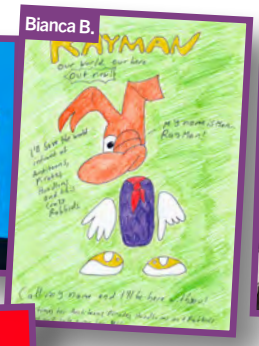
Herzlichen Glückwunsch an Angeliki und ein großes Dankeschön an all die fleißigen Künstler! Und ich habe schon wieder ein neues Thema: Nintendo-Helden auf Zeitreise. Ob in die Zukunft (Mecha-Bowser?) oder in die Vergangenheit (Steinzeit-Link?) bleibt euch überlassen! Zu gewinnen gibt es dieses Mal wieder ein Überraschungspaket. Der Einsendeschluss ist der 31. Mai 2021. Fotos eurer Bilder schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt wird.

August S.



Bianca B.



Kaspar S.

Jan R.

Dimitrios T.

Angeliki T.

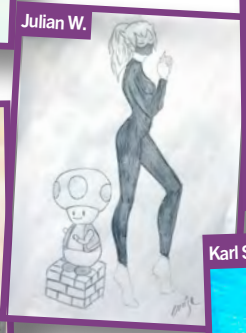
GEWONNEN!

Katharina S.

Dexter S.

Julian W.

Julian W.



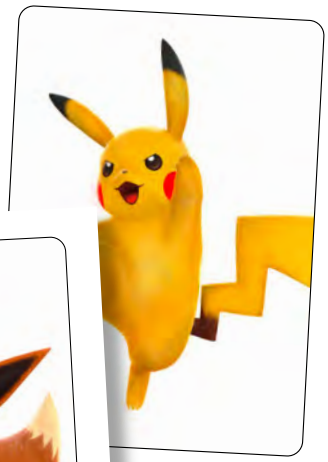
Sindy B.

Karl S.

Wir wollen eure besten, tollsten, schönsten, besonderen Schnappschüsse aus New Pokémon Snap sehen – und mit der restlichen Leserschaft teilen!

New Pokémon Snap ist für die Nintendo Switch erschienen – und damit geht die aufregende Pokémon-Fotosafari über 20 Jahre nach dem ersten Teil in die zweite Runde! N-ZONE-Redaktionsleiterin Katha hat das Spiel getestet, daher macht sie den Anfang in dieser neuen Rubrik und zeigt ein paar ihre besten, tollsten, schönsten, liebsten Schnappschüsse aus New Pokémon Snap. Doch ab sofort seid ihr dran: Wir wollen an dieser Stelle eure Fotos aus dem Spiel abdrucken! Die Motive sind natürlich völlig euch überlassen, wir freuen uns über eure Einsendungen und drucken sie mit Freude in der N-ZONE ab.

Damit eure Schnappschüsse in der N-ZONE landen, schickt uns einfach eure Bilder per Mail an johannes.gehrling@computec.de mit dem **Betreff "New Pokémon Snap"**. Ihr könnt ruhig mehrere Fotos auf einmal schicken, wir drucken sie dann nach und nach in den kommenden Ausgaben ab. Wundert euch also bitte nicht, wenn wir nicht alle eure Einsendungen auf einen Schlag ins Heft packen. Mit der Einsendung erklärt ihr euch damit einverstanden, dass eure Bilder in der N-ZONE abgedruckt werden und euer Name danebensteht. In diesem Sinne: eine fröhliche Fotosafari!



Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

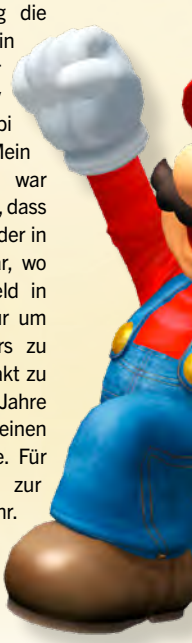
JOHANNES: Hallo allerseits, liebe Leute! Diesmal fasse ich mich so kurz wie vermutlich noch nie an dieser Stelle, denn wir benötigen beide Seiten vollumfänglich für die zwei tollen Geschichten, derer wir heute dankenswerterweise teilhaben dürfen. Die Beiträge stammen diesmal von Raphael und von Andreas, die beide von tollen Erinnerungen aus ihrem Leben als Gamer und Nintendo-Fan zu berichten haben. In diesem Sinne wünsche ich euch jede Menge Freude – auf das ihr beim Lesen genauso in Nostalgie schwelgen könnt wie ich beim Redigieren der Texte.

Hallo Hannes,
ich wollte auch mal eine Erinnerung aus der Kindheit mit dir und den Lesern teilen. Ich erinnere mich noch gut daran, wie mein älterer Bruder und ich, damals beide noch recht jung (ich denke dreizehn und neun) und unerfahren im Bereich der Videospiele uns zusammen zu Weihnachten einen Gamecube wünschten. Da unsere Eltern genauso unerfahren waren, haben Sie sich damals entschieden, mit uns gemeinsam vor Weihnachten den Gamecube und jeweils ein Spiel im örtlichen Fachhandel zu kaufen und dann bis Weihnachten wegzupacken. Da mein Bruder und ich bisher nur jeweils einen Game Boy Advance SP hatten, kannten wir uns mit dem Speichermedium Memory Card und der benötigten Menge an Speicherplatz nicht so genau aus. Weiterhin hatten wir Zuhause noch nicht so wirklich schnelles Internet und somit war Online-Recherche auch eher schwierig. Nun war also der Tag gekommen, an dem unsere Eltern mit uns das Weihnachtsgeschenk holen gefahren sind. Da wir keinerlei Möglichkeit hatten vorher zu schauen, was für Spiele wir genau wollen, haben wir uns also relativ lange im Geschäft umgeschaut. Irgendwann hatten wir uns dann entschieden. Mein Bruder wollte Pokémon Colosseum. Das gab es damals in einem Bundle mit dem schwarzen Gamecube, was für uns als Fans dieser Farbe natürlich praktisch war. Weiterhin lag dem Bundle eine Memory Card bei. Jedoch hatten wir nicht näher nachgeschaut, wie viele Blöcke die hat. Ich hingegen entschied mich für Super Smash Bros Melee, da ich früher bei einem Kumpel Smash Bros auf dem N64 schon gerne und viel gezockt hatte. So kauften uns unsere Eltern also die von uns ausgewählten Produkte und verwahrten sie noch gut zwei Monate bis Weihnachten. Und dann passierte es, endlich war Weihnachten, der übliche Ablauf mit Gottesdiensten, Essen etc. war geschafft und es war endlich Bescherung. Wir packten also voller Vorfreude den Gamecube aus, um ihn natürlich auch direkt zu testen. Beim Auspacken stellten wir dann erstmals fest, dass hinten auf den Spieleboxen steht, wie viele Blöcke ein Spiel auf einer Memory Card belegt. Und wir fanden heraus, wie viele Blöcke die Memory Card überhaupt hat. Nun ja und was soll ich sagen, da kam erstmal der Schock. Die Memory Card war 59 Blöcke groß und Colosseum brauchte 48 von diesen. Da wir zunächst das Bundle mit Colosseum auspackten, wussten wir noch nicht, wie viele Blöcke Melee benötigt. Die Stimmung war dementsprechend schon etwas getrübt, da wir befürchteten, dass wir jetzt über die Feiertage nur eines der beiden Spiele spielen würden können. Also schnell Melee ausgepackt und voller Furcht hinten auf die Spieleverpackung geschaut. Und siehe da: Elf Blöcke. Es passten also exakt beide Spiele auf die Memory Card. Pure Erleichterung bei uns und unseren Eltern. So wurde es also doch noch ein wunderschönes Weihnachtsfest ohne traurige Kinder und sogar mit einer Überraschung unserer Eltern, nämlich mit einem zweiten Controller. Ich erinnere mich immer gerne an dieses Weihnachten zurück, da es einfach ein unfassbar glücklicher Zufall war, dass beide Spiele auf die Memory Card punktgenau gepasst haben. Ich hoffe, du hattest ein bisschen Freude beim Lesen und ich freue mich, diese Geschichte mit den Lesern teilen zu können.

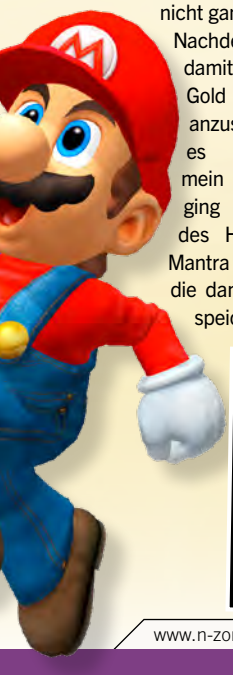
Raphael B.

Hallo Johannes,
nachdem ich nun schon in so vielen Retro-Berichten in der N-ZONE lesen konnte, welche Erfahrungen andere Spieler machen konnten beziehungsweise wie sie zum Spielen kamen, dachte ich mir, dass meine Geschichte auch gut in diese Sammlung passen könnte. Daher möchte ich euch mitnehmen auf eine kleine Zeitreise in die Vergangenheit, circa 40 Jahre vor heute. Wie bei vielen anderen Spielern meiner Generation begann auch bei mir alles Ende der 70er/Anfang der 80er des letzten Jahrtausends. Meine Güte, ist das schon so lange her… Unser Nachbar hatte eine Spielekonsole zum Geburtstag bekommen. Die musste man nur an den Fernseher anschließen und schon konnte man aus mehreren Spielen, die auf der Konsole waren, auswählen. So manches einfache Spielchen lief damals über die Röhre.

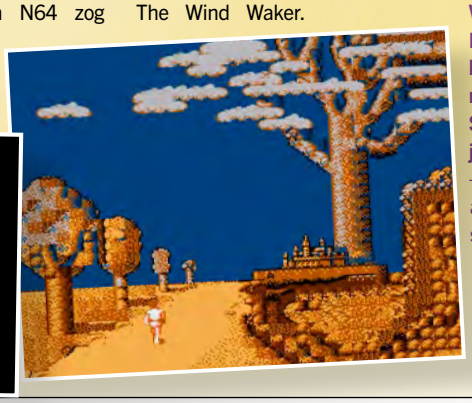
Interessanter wurde es dann Mitte der 80er, als ich einen Commodore 64 von einem Freund ausleihen durfte. An meinem kleinen Schwarz-Weiß-Fernseher (ja, früher gab es auch Fernseher ohne Farbe!) angeschlossen, wurde auch ich das erste Mal mit dem „64K RAM SYSTEM“ konfrontiert und konnte unter dem „READY“ die ersten Befehle eingeben. In der Zeitschrift “64’er” gab es dann noch Programme und Spiele zum Abtippen. Und wehe, man hatte irgendwo einen Fehler gemacht. Dann ging die Sucherei los. Besonders in Erinnerung blieben mir die beiden Spiele Snoopy (Jump&Run) und Hamurabi (Wirtschaftssimulation). Mein Interesse an Videospielen war endgültig geweckt. So kam es, dass ich Ende der 80er immer wieder in Spielotheken anzutreffen war, wo ich mein ganzes Taschengeld in die Münzgräber schmiss, nur um Flipper oder Space Invaders zu spielen. Meinen ersten Kontakt zu Nintendo hatte ich dann im Jahre 1991, als ich beim Bund meinen Wehrdienst ableisten musste. Für die jüngeren Generationen zur Info: Das ist die Bundeswehr. Früher mussten die Jungs – und nur die Jungs – mindestens zwölf Monate



Wehrdienst ableisten. Oder für länger Zivildienst. Jedenfalls gab es in der Wachstube beim GVD (Gefreiter vom Dienst) eine NES-Konsole mit dem Spiel Ice Climber. So wurden damals schon viele Stunden in der Nacht an der Konsole verbracht. Da ich nach dem Bund weiterhin mein Geld in die Spielothek trug, um zu flippern oder Tetris mit einem Freund zu zocken, schenkte mir meine damalige Freundin zu Weihnachten ein NES und zusätzlich das Spiel Faxanadu. Mario Bros. war bei der Konsole schon dabei und musste nicht extra gekauft werden. Etliche Stunden sowie Tage habe ich seinerzeit damit verbracht, den Helden den Weltenbaum hochzujagen, bis er endlich den bösen Endgegner – eine Mischung aus Alien, AT-ST von Star Wars und Terminator – besiegt und die Quellen wieder mit Wasser versorgt hatte. Das alles war aber nur durch tatkräftige Unterstützung meiner Freundin machbar. Wie oft war ich mitten im Spiel und war hart am Kämpfen, als ein Schrei durch den Raum ging „Potion! Potion! Potion!“ Ein Zeichen für mich, meine Lebensenergie wieder aufzufüllen. Meine Freundin hatte auf meine Lebensanzeige geachtet, damit ich mich auf den Kampf konzentrieren konnte. So bin ich einige Tode nicht gestorben, nur, weil meine Freundin mich damals angeschrien hatte. Dafür danke ich ihr heute noch. Ziemlich am Anfang des Spiels gab es einen Laden, in dem man ein „Magic Shield” sowie den Zauber „Death” kaufen konnte. Mit 7.600 und 12.500 Goldstücken nicht ganz billig, aber megastark. Nachdem ich etliche Stunden damit verbracht hatte, das Gold mit kleinen Kämpfen anzusammeln, konnte ich es irgendwann endlich mein Eigen nennen. Danach ging es gleich zum Haus des Helfers, um ein neues Mantra zu erhalten. Das war die damalige Art, das Spiel zu speichern, um später an der gleichen Stelle wieder starten zu können. Für alle, die das Spiel auch haben und es vielleicht mal wieder versuchen wollen: Gebt mal das folgende Mantra ein: 6aFYAQt14ElQilQhCCYQ (l=großes i). Vielleicht habt ihr dann am Anfang schon eine starke Waffe, Rüstung und Zauber! ;-) Etliche Tage und Nächte sind damals draufgegangen, bis der Held am Ende wieder aus der Stadt marschierte und der Wasserfall wieder Wasser trug. Und heute findet man auf YouTube ein Playthrough in gerade mal 24 Minuten. Das war damals der Anfang meiner Nintendo-Kariere. In den darauffolgenden Jahren habe ich meine Sammlung auf etliche NES-Spiele aufstocken können. Viele Spiele habe ich in der Videothek ausgeliehen und später dann für wenig Geld dort auch kaufen können. Hier wieder ein Hinweis für die jüngeren Generationen: Früher konnte man in sogenannten Videotheken neben den Spielen hauptsächlich Filme, die sechs bis neun Monate vorher noch im Kino liefen, auf Videokassette, später auch auf DVD ausleihen und Zuhause anschauen. Streamen, während der Film noch in den Kinos gezeigt wird, ging damals noch nicht! Zu meinen Schätzen zählen solche Perlen wie Zelda 1 und 2 in der goldenen Edition, Super Mario Bros. 1 bis 3 oder auch Maniac Mansion, T2, Pirates, PinBot. Bereits ein Jahr später folgte dann die neue Konsole SNES. Mittlerweile war ich dem Zelda-Fieber verfallen. So kam es, dass das erste Spiel für die neue Konsole The Legend of Zelda: A Link to the Past war. Mein absolutes All-Time-Favorite-Game! Es folgte die große Zeit der Rollenspiele. Bald schon wanderten Secret of Mana, Secret of Evermore, Lufia, Terranigma und auch Super Metroid in meine Sammlung. Mit dem N64 zog dann das 3D-Gaming in die heimischen Wohnzimmer ein.



Seit langer Zeit hat mir damals Super Mario mal wieder Spaß gemacht. Normalerweise bin ich nicht der Typ für klassische Jump&Run-Spiele. Aber bei Super Mario 64 hing ich dann doch wieder etliche Stunden, Tage, Wochen an der Konsole. Auch auf dieser Konsole bin ich meiner Lieblingsserie treu geblieben. The Legend of Zelda: Ocarina of Time sowie Majora's Mask durften natürlich nicht fehlen. Im Jahr 1997, kurz nach Erscheinen des N64, wollte ich mich beruflich verändern. So kam es, dass ich mich auch bei Nintendo in Großostheim um eine Stelle im Support bewarb. Am Bewerbungstag durfte ich sogar an der Hotline mithören. Hier wieder ein Hinweis an die jüngeren Generationen: Früher konnte man bei Nintendo anrufen, technische Fragen klären und auch Hilfe bei Spielen bekommen. Heute geht man ins Internet und sucht nach dem Walkthrough, damals telefonierte man eben mit Nintendo. Ein Anrufer hatte eine Frage zu A Link to the Past. Der Mitarbeiter konnte nicht weiterhelfen, ich jedoch schon. Da ich das Spiel schon auswendig kannte, war die Lösung des Problems einfach mitzuteilen. Schon hatte ich meinen ersten Arbeitseinsatz bei Nintendo ohne überhaupt angestellt worden zu sein. Leider hat es mit dem Job dann aber doch nicht geklappt. Im Juni 2001 folgte dann der erste Handheld in meiner Nintendo-Sammlung. Der Game Boy Advance war abwärtskompatibel und so konnte ich endlich auch die Zelda-Teile des Game Boy Color spielen. Ein Jahr später kam der Gamecube raus. Wieder eine neue Konsole für meine Sammlung. Wieder tolle neue Spiele, die mich tagelang fesselten: Metroid Prime 1 und 2, Eternal Darkness, Final Fantasy und – natürlich – Zelda – The Wind Waker.



Das Jahr 2005 war ein besonderes Jahr. Ich war beruflich mittlerweile im Bereich Etiketten zuhause und Nintendo zählte zu meinen Kunden. Im März 2005 wollte ich eine kleine Materialschulung bei Nintendo in Großostheim abhalten. An diesem Tag durfte ich zum ersten Mal den DS, der drei Tage später erst rauskam, in den Händen halten. Daraufhin sagte ich nur: „Hier sind die Unterlagen, schaut es euch an. Ich möchte jetzt erstmal nicht mehr gestört werden.“ Leider musste ich dann doch bis zum 11. März 2005 warten, bis ich einen DS mein Eigen nennen durfte. Ich glaube, ich brauche nicht zu erwähnen, dass ich mittlerweile am Erscheinungstag einer neuen Nintendo-Konsole schon stolzer Besitzer eben dieser neuen Konsole war. Auch alle Zelda-Teile, die später kamen, waren direkt bei Erscheinen ein Teil meiner Spiele-Sammlung. Diese Sammlung existiert auch heute noch. Ich habe keines meiner Spiele und keine Konsolen verkauft oder weggeschmissen. Alles ist noch vorhanden und funktioniert noch. Und es kamen und kommen immer wieder neue hinzu. Sei es 2006 die Wii oder 2009 der DSi oder 2011 der 3DS oder 2012 die Wii U oder 2017 die Switch, oder in der Zukunft welche Nintendo-Konsole auch immer. Ich werde wohl auf ewig mit Nintendo verbunden sein. Mittlerweile habe ich auch eine kleine Sammlung von Amiibo aufgebaut. Meine Kids haben ihre eigenen Nintendo-Konsolen und -Spiele. Ich bin seit fast 20 Jahren Abonnent der N-ZONE und habe auch hiervon alle Ausgaben noch. Und alles begann mit dem Schrei meiner damaligen Freundin, späteren Ex-Verlobten und heutigen Ehefrau: „Potion! Potion! Potion!“ Mit freundlichen Grüßen,

Andreas Hock

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

GLÜCKWUNSCH: SAKUNA-GEWINNSPIEL

Über die Golden Harvest Edition des Spiels Sakuna: Of Rice and Ruin freut sich Stefanie Penk aus Zorneding! In der Mischung aus Simulation und Action-Adventure kümmert man sich nicht nur um das Wohlergehen der Reispflanzen, sondern stellt sich auch gefährlichen Monstern, die die Insel bedrohen, in den Weg. Ein großer Dank an alle Teilnehmer des Gewinnspiels!

Wir gratulieren!

GLÜCKWUNSCH: STORY-OF-SEASON-GEWINNSPIEL

Über das kleine Gemüsezucht-Starterset mit Story-of-Season-Verpackung, das wir im letzten Heft verlost haben, freut sich Maria Olaszek aus Dortmund! Wir bedanken uns bei der großen Zahl von Teilnehmern und drücken allen die Daumen für die kommenden Gewinnspiele.

Wir gratulieren!

DIE REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 6)

FANPAKET ZU WONDER BOY

Die Redaktion hat ein Fan-Paket von Wonder Boy: Asha in Monster World erhalten, prall gefüllt mit allerlei Merchandise. Darunter zum Beispiel eine Tasse, ein schickes Poster im Retro-Stil, eine Stoffmaske, Aufkleber und mehr! Das Action-RPG mit der grünhaarigen Asha in der Hauptrolle erscheint am 28. Mai für Nintendo Switch und auf Playstation 4.

Wir verlosen das ganze Paket, um teilzunehmen, schickt einfach eine Mail mit dem Betreff „Asha“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Montag, der 31. Mai 2021. Viel Glück!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Name in der N-ZONE abgedruckt werden können.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Nachdem wir im letzten Monat nur eine Auswahl der Namen aller korrekten Einsendungen abdrucken konnten – da wir von euch geradezu mit Teilnahmen geflutet wurden! -, sieht es diesen Monat schon wieder ganz anders aus. Obwohl der zu erkennende Cover-Ausschnitt unserer Meinung nach recht gut erkennbar war, haben sich deutlich weniger Leserinnen und Leser gemeldet. Die haben dann aber zufällig erkannt, um welches Spiel es sich handelt, nämlich um einen Nintendo-64-Klassiker von Rare aus den späten 90ern: das Science-Fiction-Weltraumabenteuer Jetz Force Gemini! **Ines Müller** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben Ines haben das Cover außerdem richtig erkannt:

René Fischermann, Andi Hammerl, Dominik Walser, Sönke Biel, Carsten Schindler, Michael Hördt, Maximilian Franke, Marc-Philip Junge, Christoph Gratzer, Christopher Kühn, Alessandro Saiko, Michell Gottschalk, Dennis Walytek, Patrick Kotyla, Patrick Ebnöther, Florian Blüm, Nils Bülter, Michael Fritzmann aka RealHeffer, Sönke Biel, Stefanie Penk, Moritz Münzer, Paul Pitz, Daniel Pitz und Dexter Schlossnagel.

Schickt uns eure Antwort bis zum **30. Mai 2021** an johannes.gehrling@computec.de! Eine zufällig ausgewählte Person wird namentlich hervorgehoben und die Namen aller Teilnehmenden mit der korrekten Antwort werden abgedruckt; bei zu vielen Teilnehmenden wird eine zufällige Auswahl getroffen! Die Teilnehmenden erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen möglicherweise abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 05/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Auch im vergangenen Monat habt ihr uns wieder einige Patzer aus der neuen N-ZONE-Ausgabe mitgeteilt, die wir den restlichen Leserinnen und Lesern nicht vorenthalten möchten! Los geht es diesmal auf Seite 10 bei "Aktuelles". Bei Warios Sinnlos-Wissen heißt es bei Fakt 1464 "Das Pokémon Manaphy aus Diamant und Perl konnte durch in die SPiele der Pokémon-Ranger-Serie übertragen werden." Nur durch was konnte man das Taschenmonster denn übertragen? Hier fehlt ein Wort! Danke an Luca Dengel sowie Stephan Rohbäck für den Hinweis!

• Weiter geht es auf Seite 17 beim Magazin-Artikel namens "Nintendo-Games, die ihr kennen solltet". Im Text zu Super Mario RPG wird behauptet, Luigi befände sich in dem SNES-Spiel. Das stimmt allerdings gar nicht! Danke dir, lieber Andi Hammerl, für den Hinweis!

• Im gleichen Artikel hat N-ZONE-Leser Nico Kramis noch einen weiteren Patzer entdeckt. Beim Kasten zum Nintendo-64-Klassiker Super Mario 64 ist nämlich von einem "Hüpspiel" die Rede. Korrekt wäre selbstredend "Hüpfspiel". Danke auch an dich, Nico!

• Weiter geht's mit dem vierten Tatort auf Seite 42, bei der Terminliste in der Vorschau-Rubrik. Hier hat Nico Kramis einen weiteren kleinen Fehler entdeckt, dem Switch-Spiel New Pokémon Snap wird hier nämlich das Genre "Adenture" zugeschrieben, richtig wäre natürlich Adventure mit einem "v".

• Wir springen weiter zu den Topspielen der Rubrik Test auf Seite 75. In der Kategorie Jump&Run wird hier nämlich New Super Mario Bros. U Deluxe fälschlicherweise als "New Super Mario Bros. Deluxe" betitelt, worauf uns Jorne Kolweyh aufmerksam gemacht hat – auch dir ein herzliches Dankeschön!

• Auf Seite 85 hat Leser Luis Blunk bei der N-ZONE-Zeitreise einen Patzer entdeckt. Beim Screenshot von Paper Mario: Color Splash wird das Wii-U-Spiel als "Papre Mario: Colors Splash" bezeichnet. Ein klassischer Buchstabendreher also! Danke dir, Luis!

• Abschließend wandern wir weiter auf Seite 93 zu den Leserbriefen der Interaktiv-Rubrik. In der Antwort auf den Brief von Florentine heißt es "(…) vielen Dank für dein tolle Lob", hier natürlich ein "s", es müsste "tolles" heißen. Nochmals danke an Andi Hammerl!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

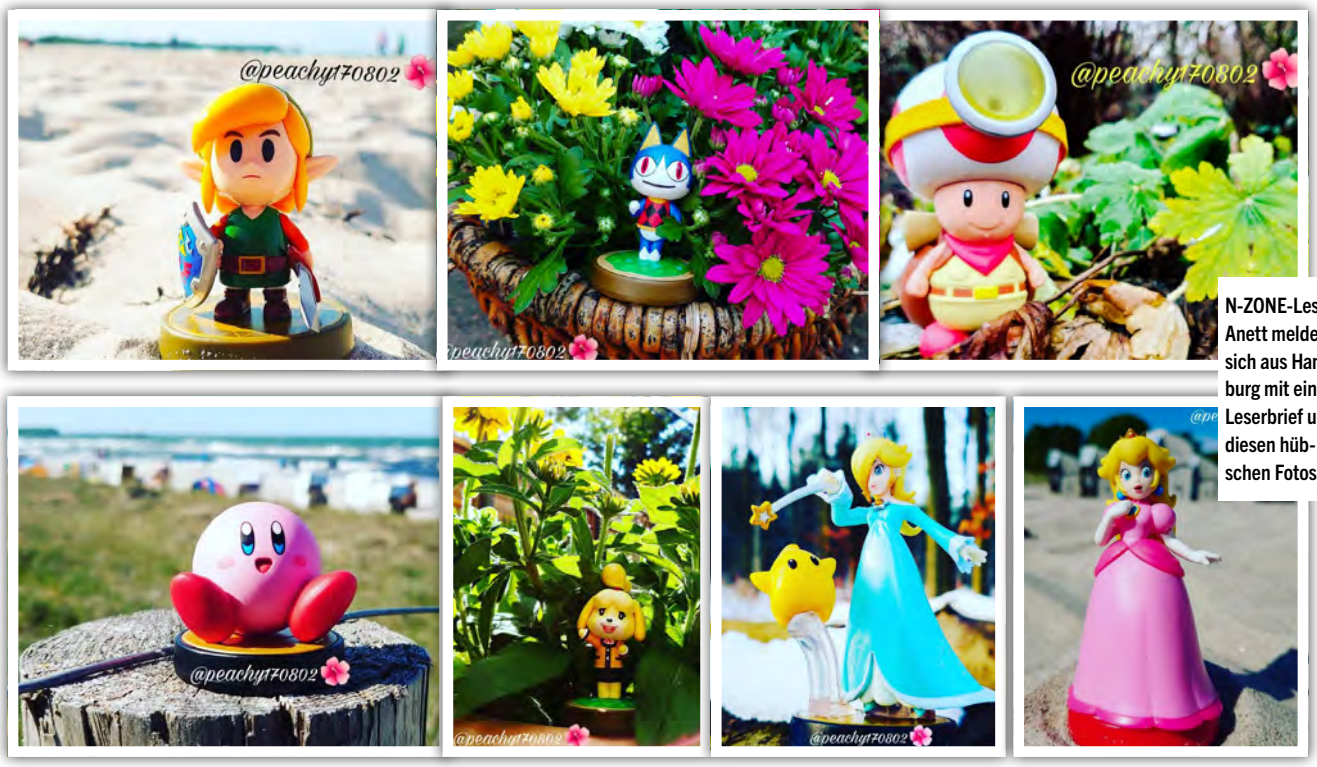
Andreas "Andrax" Mathey ist Nintendo-Fan, N-ZONE-Leser und Sammler von sogenannten "Furuta"-Schokoeiern. Hier seht ihr seine riesige Sammlung!

SCHOKOEIER

Liebes N-ZONE-Team,
heute möchte ich euch gerne ein wenig über eine meiner Sammelleidenschaften erzählen, die Furuta Choco Eggs. Seit Jahren produziert Furuta in Japan Schoko-Eier mit Spielzeugfüllung, ähnlich den Überraschungseiern hierzulande. Aber mit ein paar Unterschieden: Die Eier sind noch in einer zusätzlichen Pappschachtel und beinhalten nur Figuren. Also nichts mit „in jedem siebten Ei“! Serien sind meist zwischen zwölf und 16 Figuren stark und bieten zusätzlich immer eine besonders seltene „Secret Figure“. Mit in jedem Ei befindet sich ein Beipackzettel, der den Zusammenbau und die Figur selbst zeigt, als auch einen Überblick über alle anderen Figuren der Serie – außer natürlich der „Secret Figure“. Mittlerweile sind etliche Serien auf dem Markt – von Star Wars über Anime- oder diverse Comic-Serien, auch Flugzeuge oder Tiere und natürlich Videospiel-Charaktere. Diese zeichnen sich durch die hochwertige Verarbeitung und ihren Detailreichtum aus. Allen gemein ist, dass sie nur für begrenzte Zeit verfügbar sind und allein das macht sie zum Sammeln schon interessant. Diverse Nintendo-Serien sind auch seit Jahren Programm – Animal Crossing, Splatoon und The Legend of Zelda beispielsweise. Von Zelda gibt's leider nur eine Serie, die kam zu „Spirit Tracks“ heraus. Und seit 2007 mit fast jährlicher Wiederholung Super Mario. Zuletzt ist im Dezember 2020 anlässlich des 35. Jubiläums die 13. Super Mario-Serie auf den Markt gekommen. Die weist dann auch direkt ein paar Besonderheiten auf. Zu jeder Figur gibt es einen kleinen Aufsteller mit dazugehörigem Spielecover, aber auch einige Figuren, die schon in anderen Serien waren. Wer die Sets komplett sammeln möchte, benötigt außerdem noch die passenden Plastikeier – die Farbe wechselt da auch bei jeder Serie – und die Pappschachteln ändern sich ebenfalls jedes Mal, um es dem Sammler richtig schwer zu machen! Die Verkaufskartons/Umverpackungen sind auch jedes Mal anders. Da passiert es schon mal, dass man für eine einzelne Figur einen zweistelligen Betrag bezahlen muss. Man beachte hierbei: Die Figuren sind lediglich zwei bis fünf Zentimeter groß! Dann gibt es bei den meisten Serien noch „doppelte“ Figuren, die eine andere Farbe haben. Bestes Beispiel ist die Serie Nr. 4 von 2009/2010, die eigentlich nur aus zwölf Figuren besteht, aber durch drei Figuren mit Farbvarianten auf insgesamt 15 Exemplare kommt. Eine Besonderheit gibt es bei den Sets auch noch. Irgendwann zu Zeiten von Serie 1 und 2 gab es eine Zwischenserie. Die besteht aus verschiedenen Figuren von Serie 1 und 2 mit zwei Unterschieden: Andersfarbige Beipackzettel und eine “Secret Figure”, die es nur in dieser Serie gab – viel Spaß also beim Suchen! Ich habe für die letzten zwei Figuren, die mir noch gefehlt haben, nach einem Jahr der Sucherei 60 Euro bezahlt … komplette Sätze kosten auch gerne dreistellige Beträge! Die Figuren sind so beliebt, dass sie auf diversen Plattformen sogar als Fälschungen angeboten werden, um damit das große Geld zu machen. Anbei auch ein paar Fotos meines Full-Sets der Mario-Figuren! Ich hoffe, ihr und die Leser finden das Rundherum ums Ei interessant! Macht weiter so und liebe Grüße!

Andreas „Andrax“ Mathey

N-ZONE: Lieber Andreas, ein herzliches und beeindrucktes Dankeschön an dich für deinen Beitrag und die vielen Bilder deiner umfangreichen Sammlung! Dass man alles Mögliche sammeln kann, und dass die Auswahl an sammelbaren Objekten gigantisch ist, muss man uns Gamerinnen und Gamern na-



N-ZONE-Leserin Anett meldet sich aus Hamburg mit einem Leserbrief und diesen hübschen Fotos!

türlich nicht erklären. Hier hast du es allerdings geschafft, auch uns nochmal eine bis eben völlig fremde und neuartige Welt aufzuzeigen – von den Furuta Choco Eggs hören wir zum ersten Mal! Umso erstaunlicher, wie lange es diese Schokoeier mit Figürchen schon gibt und wie viele Nintendo-Reihen schon aufgelegt wurden; vor allem, wie oft mit Super Mario! Und nicht zuletzt ist auch deine Sammlung, dein volles Set an Mario-Figuren aus den Chogo Eggs, absolut beeindruckend und wahrlich gigantisch! Da du ein leidenschaftlicher und ambitionierter Sammler zu sein scheinst, sind wir schon auf deinen nächsten Bericht gespannt! Ob du uns wieder etwas ganz Neues vorstellen kannst? Wir drücken derweil die Daumen, dass nach dem Hype um die Pokémon-Sammelkarten die Furuta Choco Eggs nicht zum nächsten Trend werden. Macht zwar Spaß, bedeutet aber auch rasant steigende Preise, ein Ärgernis für eingefleischte Sammler!

AMIIBO-MODELS

Hallo liebes N-ZONE-Team,
dass ihr meinen „Kritik an Nintendo“-Beitrag in Ausgabe 02/2021 abgedruckt habt, sogar per Doppelseite, hat mich riesig gefreut! Vielen Dank dafür! Heute schreibe ich erneut, weil ich euch ein paar Bilder zeigen möchte. Da ich für meinen Instagram-Account (Peachy170802) regelmäßig neues Bilder-Futter brauche, nehme ich bei Spaziergängen oder Ausflügen gerne Amiibo oder andere Nintendo-Figuren mit, die mir dann als Model dienen. Dabei entstehen oft schöne Motive. Ich bin gespannt, wie sie euch gefallen. Über einen Abdruck würde ich mich wieder sehr freuen! Lasst es euch gut gehen! Liebe Grüße, eure

Anett aus Hamburg

N-ZONE-Leser Alexander teilt einen Schnappschuss seiner Nintendo-Spiele-Sammlung mit uns! Es fehlen: die Game-Boy- sowie SNES-Games. Toll! :-D

N-ZONE: Hallo liebe Anett, und vielen Dank für deinen Leserbrief! Deinen letzten Beitrag haben wir natürlich sehr gerne abgedruckt, du hast damit sicherlich vielen Nintendo-Fans aus der Seele gesprochen. Man muss kein allzu großer Sammler sein, um sich von den Japanern etwas mehr Abwechslung zu wünschen. Diesmal freuen wir uns über deine wunderschönen Amiibo-Schnappschüsse, deswegen auch hierfür natürlich ein großes Dankeschön! :-)

RESIDENT EVIL

Liebe N-ZONE,
die Frage, welches Werk von Shinji Mikami mich am meisten beeindruckt hat, ist leicht zu beantworten: Resident Evil, der erste Teil. Mit diesem Spiel hat er bereits vor 25 Jahren die Mess-

latte so hochgelegt, dass sie von keinem anderen Werk übertroffen werden konnte. Ich verliebte mich augenblicklich in das Spiel. Es bedeutet mir mehr als jedes andere Game. Zu jener Zeit lebte und atmete ich Resident Evil (RE) und war geistig im Herrenhaus „gefangen“. Nie war ich glücklicher, denn jede Sekunde ging für RE drauf. Teil 1, dazu gehören für mich der Director’s Cut (mehr von allem), der Director’s Cut Dual Shock Version (andere Musik, andere Stimmung) und das Remake (neue Locations, neue Figuren). Dem Spiel widmete ich mich jahrelang, selbst, als ich schon alles erspielt hatte. Entweder ließ mich die Mansion nicht los, die Figuren und deren Schicksal, oder ich wollte einfach mal was versuchen. Immer wieder sah ich Neues, das mich jedes Mal aufs Neue faszinierte, oder ich wollte mit Jill (Valentine) nur mal im Herrenhaus spazieren gehen. Eine wilde, berauschende Zeit habe ich durch Shinji Mikami erlebt und dafür bin ich ihm unendlich dankbar. Er hat mir mit Resident Evil so viel gegeben, aus dem Grund nehmen er sowie das Spiel selbst einen besonderen Platz in meinem Herzen ein. Auch heute vergeht kein Tag, an dem ich nicht an RE denke und dessen Einfluss auf mein Leben Revue passieren lasse. Ganz besonders in diesem Jahr, da ja bald das 25. Jubiläum ansteht. Gar nicht gut fand ich Resident Evil 4 und sämtliche Resident-Evil-Teile danach. Das ist alles, nur kein Resident Evil. Erst recht ist es nicht so eingängig und überragend wie der erste Teil.

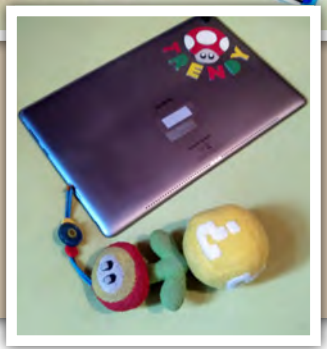
Carsten Wald

N-ZONE: Lieber Carsten, vielen herzlichen Dank für deinen Leserbrief! Es freut uns, dass du so viel Spaß an unserer Reportage zu Shinji Mikami hattest. Auch bei uns in der Redaktion findest du ein paar eigefleischte Resident-Evil-Fans, wenn vermutlich auch niemand an deine Leidenschaft für die Reihe und insbesondere den ersten Teil herankommt. Lass dir diese Begeisterung niemals nehmen, lieber Carsten!

DREI FRAGEN

Hallo lieber Johannes und liebes N-ZONE-Team,
jeden Monat freue ich mich sehr auf die neue Ausgabe eures Magazins! Besonders gut gefallen mir die Reportagen, bisher waren immer sehr interessante Beiträge dabei. Beeindruckt hat mich vor allem die zum "Uncanny Valley" (die ist schon etwas länger her). Davor hatte ich noch nie etwas davon gehört – zumindest nicht unter diesem Namen – und war davon echt gefesselt. Solche Beiträge sind sicher sehr zeitintensiv was Planung, Recherche und so weiter angeht. Schön, dass sie in eurem Magazin immer wieder vorkommen und für noch mehr Abwechslung sorgen! Wenn die Zeit dafür da ist: gerne noch mehr davon! Eure Spieletests haben mir schon häufig dabei geholfen, zu entscheiden, welche Spiele ich mir zulege und welche nicht. Die Berichte zu euren Tests sind immer interessant zu lesen und bisher habe ich noch keine Kaufentscheidung bereut, die ich mit Hilfe eurer Bewertung getroffen habe. Aufgefallen ist mir mit der Zeit, dass es nur sehr wenige Spiele unterhalb einer 5/10 auf der Bewertungsskala in eurem Heft gibt. Liegt das daran, dass ihr euer Hauptaugenmerk auf die Spiele(reihen) richtet, die sowieso beliebt sind (wie zum Beispiel Zelda, Super Mario, Animal Crossing). Oder schaffen es besonders schwach wirkende Spiele gar nicht erst bis zum Test (eben, weil sie vermutlich eine schlechte Bewertung bekommen und somit tendenziell sowieso uninteressant für die Leser*innen sind)? Sonst wäre die N-ZONE vielleicht auch mit weniger Qualität gefüllt, was die Spiele angeht? Was müsste ein Spiel eurer Meinung nach alles falsch machen, damit es eine Bewertung von 1/10 bekäme?

Vor kurzem habe ich mich mit meiner Cousine darüber unterhalten, wie es wohl ist, als Spieletester*in zu arbeiten. Wir zocken beide gerne Videospiele und kamen so auf das Thema. Da wir aber nur grob eine Ahnung davon haben, wie man generell an einen Spieletest ran geht, ob das wirklich so viel Spaß macht, wie wir uns das vorstellen, worauf man achten muss und wer da so alles mitwirkt etc., haben wir uns überlegt, euch direkt zu fragen. Natürlich testet ihr nicht nur Spiele, die Anforderungen und Aufgaben bei einem Magazin wie dem euren gehen weit über reine Spieletests hinaus. Uns interessiert allerdings sehr, wie das so abläuft, wenn ein Spieletest ansteht. Und vielleicht eignet sich das Thema ja auch für eine eigene Reportage? Wir würden uns sehr freuen, wenn ihr uns einen Einblick in den Ablauf eines solchen Tests geben könntet (oder alternativ: wie ein All-



Ewald Hojesky hat sich auch im vergangenen Monat wieder bei uns gemeldet uns uns Foto-Updates seiner Nintendo-inspirierten Basteleien zukommen lassen.

Meli hat erneut einen Nintendo-Kuchen gebacken, diesmal mit Mario-Motiv. Darüber hat sich wohl am meisten "Super Fabian" gefreut! Super, Meli! :-D

tag als Autor*in, Redakteur*in etc. in eurer Redaktion aussieht). Auch den Community-Bereich stöbere ich gerne durch, es ist immer interessant, was andere Leser*innen so über ihre Erfahrungen mit Nintendo zu berichten haben. An dieser Stelle wünsche ich mir etwas mehr Abwechslung. Mir ist aufgefallen, dass sich abgedruckte Beiträge von manchen Leser*innen häufen. Bei so manch einem Namen (wie zum Beispiel Hammerl, Kuiper, Hojesky) fühlt es sich schon so an, als wären sie ein genauso fester Bestandteil der N-ZONE wie euer Redaktionsteam. Ich möchte hier niemanden verurteilen oder dergleichen. Bisher waren viele Beiträge der genannten Personen interessant! Ich wünsche mir lediglich etwas mehr Abwechslung. Andere Zusendungen sind sicher auch noch lesenswert. :-) Mit den besten Grüßen an das gesamte N-ZONE-Team und viel Gesundheit für die gesamte Redaktion,

Marina Fix

N-ZONE: Lieber Marina, herzlichen Dank für deinen Beitrag! Es freut uns sehr, dass du mit unserem Magazin und den Tests und Reportagen so viel Spaß hast und dass sie dir für dein eigenes Gaming-Leben weiterhelfen. :-) Kommen wir zu deinen Fragen! Was die Spiele und Wertungen angeht, hast du den richtigen Riecher: Potenziell schlechte Titel fallen in der Regel schon von vornherein raus. Täglich erscheint eine solche kaum mehr überschaubare Masse an neuen Games, dass wir sowieso nur eine ganz kleine Auswahl behandeln können. Auf dem Schirm haben wir trotzdem alles, was für die Switch kommt. Was letztlich getestet wird, ist dann aber das Produkt einer peniblen Aussortierung. Denn, und damit zu deiner zweiten Frage, ja, Spielereviews sind enorm zeit- und arbeitsaufwändig! Deswegen ist es zwingend notwendig, hier von vornherein gut auszusortieren. Die meiste Zeit geht fürs Spielen, Notizen machen, für die Recherche und Aufnahmen des Spiels drauf. Dann muss der Artikel geschrieben und bebildert werden. Dann wird er für Print und Online umgesetzt. In der Regel entsteht dann auch der Test nochmal in Form eines Videos – auch das ist sehr zeitaufwändig. Je nach Spiel und Timing spricht die Person, die getestet hat, dann auch in einem Podcast nochmal ausführlich über das Game. Du siehst also: Der Aufwand ist wirklich enorm und mit Spielen und Testschreiben ist es bei Weitem nicht getan. Unser Job ist heutzutage natürlich multimedial, wir produzieren Inhalte für gedruckte Magazine wie die N-ZONE, für Websites, für Videoplattformen, für Podcasts, für Social Media und so weiter. All das gehört heute zum Berufsbild des Redakteurs dazu. Und das machen wir in der Regel nicht nur für eine Marke wie die N-ZONE, sondern auch noch für weitere Marken und Hefte. Und dann hat jeder von uns im Verlag auch noch andere Aufgaben im Hintergrund, die man als Öffentlichkeit gar nicht mitbekommt. Die Idee mit einer Reportage über unseren Arbeitsalltag finden wir übrigens spannend – das haben wir mal als Idee für die Zukunft notiert! :-D Und zu guter Letzt noch bezüglich der Beiträge auf den Community-Seiten: Wer sich fleißig beteiligt, wird auch häufig abgedruckt. Hier wird niemand bevorzugt oder benachteiligt. Beiträge von öfters vorkommenden Leserinnen und Lesern bedeuten nicht, dass andere Beiträge links liegen gelassen werden. :-)

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

FURUKAWA WILL MEHR – ABER WAS?

Der Nintendo-Präsident will in Zukunft mehr gänzlich neue Marken auf den Markt bringen – weiterhin aber auch Mario, Zelda und Co. Was können wir von den Japanern erwarten?

JOHANNES: Nun, mein lieber Lukas, der Nintendo-Präsident Shuntaro Furukawa hat sich mal wieder mit Aussagen zu Nintendos näherer Zukunft zu Wort gemeldet. Das Unternehmen solle zwar weiterhin auf seine starken und beliebten Marken wie Zelda und Mario bauen, Furukawa möchte aber auch mehr neue Reihen haben. Also, ganz neue, wie er sagt. Es soll also nicht um weitere Mario-Spin-offs oder Ähnliches gehen, sondern eben ganz Neues. So wie in den letzten Jahren beispielsweise Arms und Splatoon. Während Ersteres zwar gut ankam, aber ein weiterer Teil eher fragwürdig ist, hat sich Splatoon als großer Erfolg entpuppt, der nunmehr dritte Teil ist bereits in Arbeit und soll 2022 für die Switch erscheinen. Das erweckt den Eindruck, dass gänzlich neue Marken eine durchaus sinnvolle und erfolgsversprechende Idee sind – oder was meinst du? Was denkst du denn, was realistisch wäre? Und wenn du dir was von Nintendo wünschen dürftest, was würdest du als neue Reihe haben wollen?

LUKAS: Zeit wird es, dass Nintendo hier mal liefert. Denn selbst, wenn die anderen großen Studios auch nicht mit neuen Marken um sich werfen, so ist Nintendo in dieser Hinsicht aller Innovation in anderen Bereichen zum Trotz ein ganz besonderer Drückeberger. Nach Pikmin hat es ewig gedauert, bis mal die Miis kamen, und ob die als Marke zählen, sei dahingestellt. Seitdem gab es immerhin Arms und Splatoon, außerdem Xenoblade, wenn man die Marke Nintendo anrechnen möchte. Also ja, mühsam, aber stetig nährt sich das Eichhörnchen. Was realistisch wäre? Wahrscheinlich eher kleine Projekte, um die Zehen ins Wasser zu stecken und mal zu sehen, wie sie ankommen, mit Wachstumspotenzial bei Fortsetzungen. Wünschen würde ich mir aber was anderes, nämlich einen Titel mit richtig fettem Budget, der sogar Zelda: Breath of the Wild Konkurrenz machen kann. Da ich ein simpler Mensch bin, gerne mit Action-Ausrichtung, ein paar einfache Rollenspielelemente dürfen es auch sein, muss aber auch nicht, und vor allem: einer richtig, richtig guten und hochwertig präsentierten Story. Und zwar so eine, die dann bei Sequels nicht wieder auf Anfang gestellt wird, wie es – seien wir mal realistisch – trotz „Timeline“ auch bei Zelda der Fall ist und bei so gut wie allen anderen Nintendo-Serien sowieso. Kurzum: Ich will Nintendos Uncharted sehen!

JOHANNES: Nette Ideen hast du da, ich wäre sofort dabei! Selbst wünsche ich mir als nächste neue Marke von Nintendo ein Action-Adventure mit großer Spielwelt und mittelalterlichem Setting, das aber kein Rollenspiel ist. Ein bisschen wie Ocarina of Time, das beispielsweise meinem Vater in meiner Kindheit beim Zuschauen deswegen so gut gefiel, weil es neben Fantasy-Elementen auch eine stark mittelalterliche Atmosphäre bietet. Ob die Spielwelt offen ist oder nicht, ist erstmal egal. Persönlich fände ich auch ein Battle Royale cool, das eben auf keine der bekannten Marken setzt. Mit Spielen wie Tetris 99 und Super Mario Bros. 35 oder zuletzt Pac-Man 99 hat Nintendo ja mittlerweile einige Erfahrung mit dem Genre an sich gesammelt. Jetzt bitte einfach als 3D-Shooter mit irgendeinem besonderen Gimmick – vielleicht in die Richtung gehend wie seinerzeit das ungewöhnliche Nintendo-Spiel Geist auf dem Gamecube? Also Ideen hätte ich genug, Wünsche sowieso. Was letztlich realistisch ist, was Nintendo wirklich umsetzt, das steht nochmal auf einem ganz anderen Blatt. Abschließend nochmal eine Frage an dich: Ein Spiel einer gänzlichen neuen Marke oder ein komplett neues Zelda oder Mario: Was wäre dir persönlich denn lieber?

LUKAS: Uff, die Frage ist gemein, bei einem neuen Zelda könnte ich niemals „Nein“ sagen! Mit Breath of the Wild hat Nintendo ja im Grunde beides gemacht, indem Zelda in ein völlig neues Kostüm gesteckt wurde. Damit kann ich arbeiten!

Hier gibt's was auf die Ohren!

DIREKT VON DER REDAKTION. AUTHENTISCH, UNTERHALTSAM UND MIT JEDER MENGE INSIDERWISSEN!

Maci Naeem Cheema | Lukas Schmid | Johannes Gehrling | Christian Dörre | Christian Fußy | Tanja Barth

Aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments – News, Tests, Vorschauen, Community und mehr!

Neue Folgen jeden Freitagnachmittag

Alles aus der spannenden Welt von Nintendo: News, Branchengäste, Retro, Gewinnspiele, Community, ganz viel Switch und mehr!

Neue Folgen jeden Mittwoch um 15 Uhr

Der Podcast über Playstation und Popkultur: Neuigkeiten, aktuelle PS5-Spiele, Retro-Games, Comics und noch vieles mehr!

Neue Folgen jeden zweiten Montag

Lebe die Schlacht: Immer die neuesten Trends, Themen und Taktiken rund um World of Warcraft und andere spannende Online-Spiele!

Neue Folgen jeden zweiten Mittwoch

Der Film- und TV-Podcast über Filme, Serien und das Kino – mit Gerüchten, News, Klassikern, Kontroversen und vielem mehr!

Neue Folgen jeden zweiten Donnerstag

Überall, wo es Podcasts gibt.

Spotify | Listen on Apple Podcasts | Listen on Google Podcasts | STITCHER | TUNE IN | Podimo

AUSGABE 07/2021

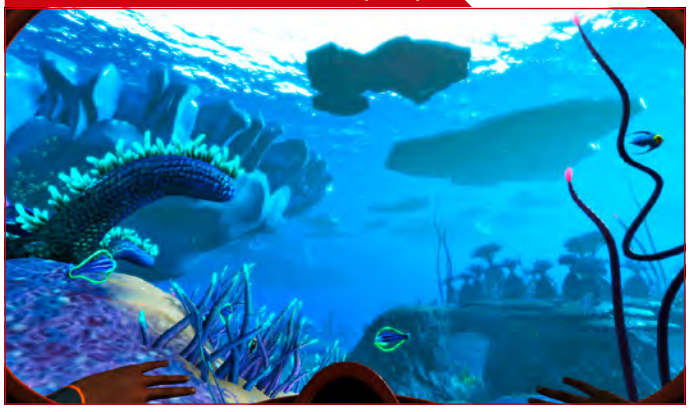
ab 16.06.21 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

MONSTER HUNTER STORIES 2: WOR (Vorschau)

Der Untertitel ist nur abgekürzt, richtig heißt das Switch-exklusive Abenteuer Wings of Ruin. Was euch darin erwartet, lest ihr in unserer Vorschau!

SUBNAUTICA: BELOW ZERO (Test)



Auf PC sind die Spieler begeistert vom Survival-Game im Eismeer. Was wir auf der Switch vom heißersehnten Titel halten, verrät unser Test im nächsten Heft.

DIE ZELDA-ERFOLGSFORMEL (Magazin)

Wie schafft Nintendo es, dass uns die Zelda-Reihe so fasziniert? Wir gehen der Magie von Link und Co. in diesem großen Special auf den Grund!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Paul Albert, Andreas Altenheimer, Yannik Cunha, Arlene Dames, Jonas Höger, Benjamin Kegel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Felix Schütz, Sönke Siemens, Stefan Wilhelm
Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Sandra Wendorf
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand / Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Lukas Schmid (Ltg.), Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print / Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement
Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 34 (01/2021)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

ANZEIGE

Humanscale Freedom Headrest

Limited PCGH Edition

PCGH Edition in zwei Varianten verfügbar:

- **Bürostuhlreferenz jetzt als PCGH Edition**
- **Perfekte Ergonomie für Gamer & auch für das Home Office**
- **Selbstarretierende Mechanik und Wippfunktion der Lehne**
- **Synchron verstellbare Armlehnen, die der Rückenbewegung folgen**
- **10 Jahre Garantie**
- **Mit** Stoffbezug **für 799 Euro statt 1.433 Euro**
- **Mit** Lederbezug **für 1.299 Euro statt 2.306 Euro**

www.pcgh.de/headrest

JETZT AUF NINTENDO SWITCH

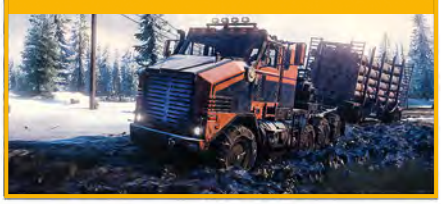
SNOW RUNNER

DIE OFFROAD ERFAHRUNG DER NÄCHSTEN GENERATION!

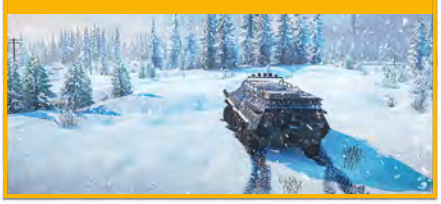
In **SnowRunner** fährst du leistungsstarke Fahrzeuge und eroberst so extremes offenes Gelände in der bisher fortschrittlichsten Geländesimulation. Steuere 40 Fahrzeuge von Marken wie Ford, Chevrolet oder Freightliner und hinterlasse deine Spuren in einer ungezähmten offenen Welt.

AUCH AUF PC, XBOX ONE & PS4

Erlebe extreme Umgebungen



Allein oder im 4-Spieler-Koop



40 einzigartige, originalgetreue Fahrzeuge

USK ab 0 freigegeben

WWW.SNOWRUNNER-THEGAME.COM

SABER INTERACTIVE · focus HOME INTERACTIVE · astragon ENTERTAINMENT · PS4 · XBOX ONE · PC · NINTENDO SWITCH

© 2021 SnowRunner. Developed by Saber Interactive and published by Focus Home Interactive. SnowRunner is a trademark of Saber Interactive Inc. All trademarks belong to their respective owners and are used by Focus Home Interactive under license. All rights reserved.